

17 F

**BELOTE**
**la règle officielle**

# jeux & stratégie

ISSN 0247-1132

TOUS LES DEUX MOIS

## JOUEZ DANS LA VILLE

n°27

*Vous êtes au parking. Vous devez passer au tabac, au tennis, chez le coiffeur, acheter un journal, aller au restaurant, à la banque, au cinéma, puis poster une lettre pour finalement revenir au parking. Le tout dans cet ordre et sans passer deux fois au même endroit.*



# JOUEZ & REJOUEZ avec jeux & stratégie

**N° 5** Jouez avec votre calculette. L'ordinateur et les jeux.
**Display**, 2 joueurs - jeu de parcours.

**N° 8** Jouez avec les couleurs. Le Backgammon. Diplomatie.
**Tétrachie**, 6 joueurs - jeu d'alliance.

**N° 10** Jeux de casino. Calculez votre Q.J.
**El Dorado**, 2 à 6 joueurs - jeu de parcours.

**N° 11** Jouez au fanorona. Les nouveaux cubes.
**Annexion**, 2 joueurs - wargame.

**N° 12** Le solitaire. Trente casse-tête
**Chimères**, 2 à 6 joueurs - jeu d'aventure.

**N° 13** Les labyrinthes Le nombre d'or. Plus vite au Rubik's cube.
**Randonnée**, 2 à 6 joueurs - jeu de parcours.

**N° 14** Jouez avec les cartes routières. Le Mah-jong. Les carrés magiques.
**Délire à la cantine**, 2 à 4 joueurs, wargame.

**N° 15** Gagnez au Poker. Les Rallyes. Voyage dans le temps.
**La route des Indes**, 1 à 8 joueurs - jeu de parcours.

**N° 16** Les jeux de parcours. Quatre mini-wargames.
**Fric-Frac**, 1 à 6 joueurs - jeu d'aventure.

**N° 17** Jouez avec votre micro-ordinateur.
**Mercenaires et paysans**, 2 à 3 joueurs wargame.

**N° 18** Les jeux de rôle. Donjons et dragons.
**Oméga**, 2 ou 4 joueurs - jeu stratégique.

**N° 19** Les jeux en trois dimensions avec un labyrinthe en relief.
**Double-jeu**, 4 à 10 joueurs - jeu d'alliance.

**N° 20** Les jeux d'aventure. Devenez champion au Monopoly.
**Aéropostale**, 2 à 4 joueurs - jeu de parcours.

**N° 21** Jouez à l'assassin. Sept jeux de cartes inédits.
**La campagne de Russie**, 2 joueurs, wargame.

**N° 22** Les nouvelles batailles navales. Un mini-jeu de rôle.
**Galapagos**, 2 à 4 joueurs - jeu de parcours.

**N° 23** Quel micro pour quels jeux ? Les ordinateurs d'échecs.
**Ball-roll**, 2 joueurs - jeu de simulation.

**N° 24** Jouez par téléphone. Géopolitique 1990. Un " prêt-à-programmer " sur votre micro.
**Cortège officiel**, 2, 3 ou 4 joueurs : jeu de simulation.

**N° 25** Jouez au détective. Menez l'enquête.
**La guerre de Vendée**, 2 joueurs, wargame.

**N° 26** La S.F. et ses jeux. 18 pages de plus d'initiation et de détente.
**Mutants**, 2 à 4 joueurs. Wargame

Et dans tous les numéros de Jeux et Stratégie, vous retrouverez les rubriques :

- jeux & joueurs
- questions de logique
- cryptographie
- jeux & casse-tête
- cartomanie (depuis le n° 6)
- ludotique (depuis le n° 9)
- logiciel en basic (depuis le n° 19)
- les grands classiques : échecs, tarot, Scrabble, bridge, dames, backgammon, go, et même Othello (depuis le n° 24).

**LE HORS SERIE DE JEUX & STRATEGIE**
**MEGA :** un grand jeu de rôle prêt à jouer **25 F**

**COFFRET** Reliure pour classer 6 numéros **45 F**

**COFFRET COMPLET 83**
Les 6 numéros de l'année dans leur coffret reliure **110 F**
La collection 82 est également disponible.

## BON DE COMMANDE

**A découper ou recopier et à retourner, paiement joint, à Jeux & Stratégie 5, rue de La Baume - 75008 PARIS.**

Nom ................................................

Prénom ................................................

Adresse ................................................

Code Postal............. Ville ..............................

- **Numéros de Jeux & Stratégie** ................................................

................................................

Soit.................. numéros à **17 F** l'un franco (étranger 20 F)

- Hors Série "MEGA" : .................. à **25 F** franco (étranger 30 F)
- Coffret reliure .................. à **45 F** franco (étranger 50 F)
- Coffret complet année 83 .................. année 82 .................. à **110 F** l'un franco (étranger 130 F)

Ci-joint mon règlement total de..................F par chèque à l'ordre de Jeux & Stratégie. Etranger chèque compensable à Paris ou mandat international.

JS27

**Jeux & Stratégie n° 27**
Publié par
Excelsior Publications
5, rue de la Baume
75008 PARIS
Tél. : (1) 563.01.02

**Direction, administration**
Président : Jacques Dupuy
Directeur : Paul Dupuy
Directeur adjoint :
Jean-Pierre Beauvalet
Directeur financier :
Jacques Béhar




**Rédaction**
Rédacteur en chef :
Alain Ledoux
assisté de :
Michel Brassinne
Secrétaire de rédaction :
Maryse Raffin
Direction artistique :
Francis Piault
Photos :
Miltos Toscas, Galerie 27
Dessins :
Claude Lacroix,
Jean-Louis Boussange,
Alain Meyer
Correspondant à Londres :
Louis Bloncourt
16, Marlborough Crescent
London W4 1 HF

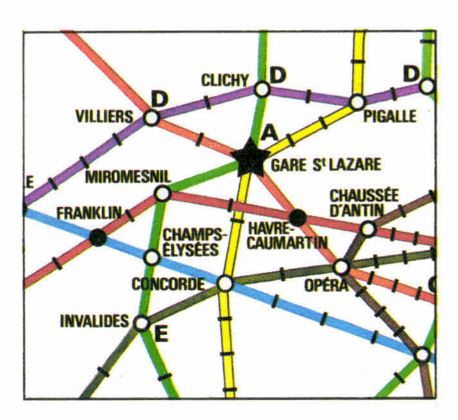
**Services commerciaux**
Marketing
et développement :
Patrick Springora
Abonnements :
Élisabeth Drouet
assistée de
Patricia Rosso
Ventes au numéro :
Bernard Héraud
assisté de :
Bernadette Durisch
Relations extérieures :
Michèle Hilling

**Publicité**
Excelsior Publications
5, rue de la Baume
75008 PARIS
Tél. : (1) 563-01-02
Directeur de la publicité :
Jean-Noël Denis

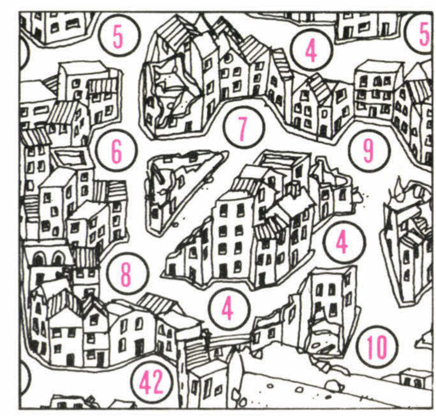




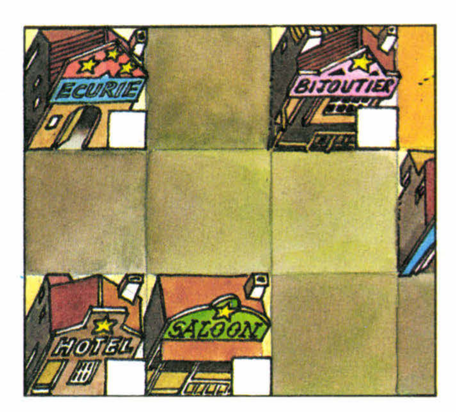

# jouez dans



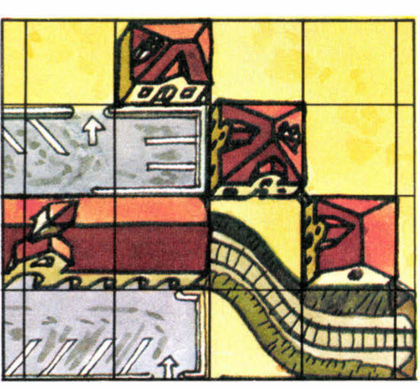

à Paris, prenez le métro et rejoignez la DST, page 20



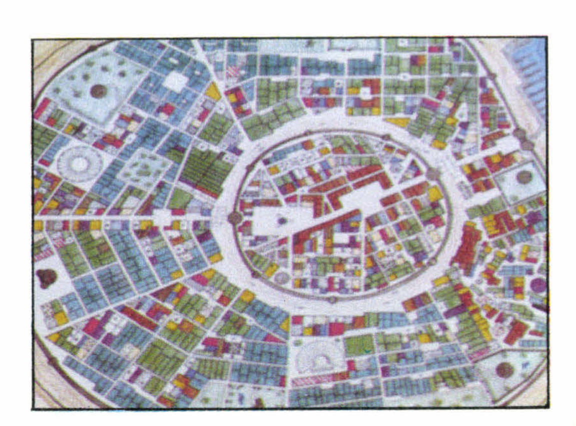
sortirez-vous vivant de la Cité Maudite, page 30?



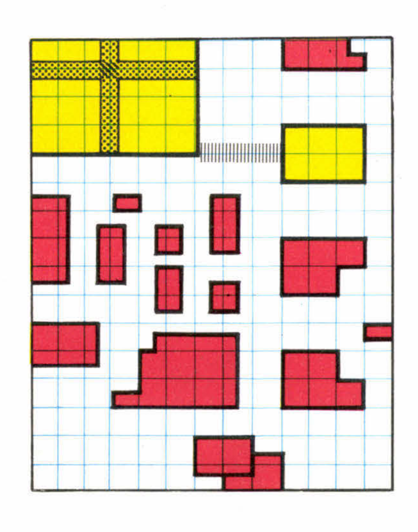

« monopolysez » Ghost City, page 27



investissez à Cosmopolis, puis construisez Megalopolis, notre encart, page 72

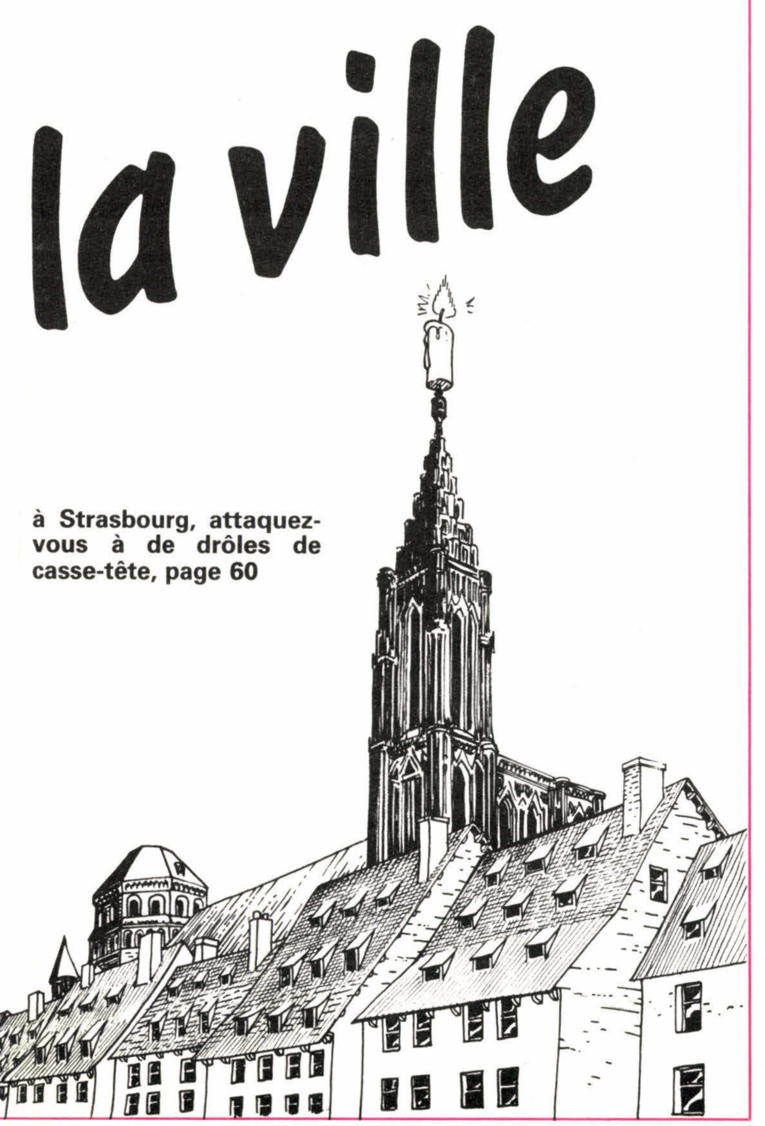


à Umbar, jouez aux jeux de rôle, page 14



**sur votre micro, créez votre ville page 54; ou tentez d'échapper à l'hélico terreur, page 50**

```
1020 REM -----TIR HELICO---
1030 IF DS < 15 THEN PRINT "IL
     EST TROP PRES POUR TIRER !":
     RETURN
1040 IF DS > 40 THEN PRINT "IL
     EST TROP LOIN POUR TIRER":
     RETURN
1050 PRINT "IL TIRE !!!"
1060 FOR C = 1 TO 2
1070 FA = INT ( RND (1) * 15)
1080 FOR M = 1 TO C * 10 + FA STEP
```




**à Strasbourg, attaquez-vous à de drôles de casse-tête, page 60**








**couverture :** conception Bernard Myers, dessin Claude Lacroix.



Photo Imapress (TASS)

# kasparov sur la route du titre mondial

La finale du Championnat du monde d'échecs opposera, à l'automne prochain, le Soviétique Anatoly Karpov, 32 ans et tenant du titre depuis 1975 à un autre Soviétique, Garry Kasparov, 21 ans.
En effet celui-ci vient de s'imposer à Vilnius en finale des « Candidats » en battant le vétéran Vassily Smyslov (63 ans) par le score net de 8,5 à 4,5. Le jeune prodige soviétique a vaincu par quatre fois et il y a eu neuf parties nulles.
Depuis deux ans Kasparov accumule les victoires brillantes, et les pronostics pour la grande finale de l'automne penchent en sa faveur.

Karpov et Kasparov ne se sont affrontés que deux fois et les deux parties se sont terminées par le partage du point.




Rappelons que tout tournoi à IPR (parties rapides) homologué par la Fédération peut être inscrit à la demande de ses organisateurs dans le « circuit » du *Trophée Jeux & Stratégie,* à la condition de réunir au moins 30 joueurs et comporter au moins 7 rondes. Il est alors annoncé et ses résultats publiés dans ces colonnes. Il est de plus doté de « prix J. & S. » : abonnements, pendules et même un prix que nous avons spécialement conçu à cette occasion, la malette du joueur d'échecs qui vous permettra de ne jamais vous séparer de l'indispensable matériel : l'échiquier et les pièces et bien sûr... la pendule.
Les participants marquent des points au classement du *Trophée Jeux & Stratégie 83/84.* A la fin de la saison, en septembre, de nombreux prix seront distribués dont le Trophée lui-même, un voyage prestigieux, une bourse pour participer à un tournoi à l'étranger...
Pour tous renseignements : écrire à Jeux & Stratégie, 5, rue de la Baume 75008 Paris, ou à la FFE (Jacques Lambert, 19, rue Jules-Ferry 72380 Sainte - Jammes - sur - Sarthe).

**Prochains tournois :**
- Bollène (84) : dimanche 20 mai. Championnat du Vaucluse de partie I.P.R. 20 minutes par joueur, 7 rondes.
Renseignements : Pierre Casteron, 12, allée des Amandiers, La Levade, 84500 Bollène.
- Bagneux : lundi 16 et mardi 17 juillet. Troisième open américain de Bagneux. 20 minutes KO.
Renseignements : Patrick Gonneau, 106, avenue Aubert, 94300 Vincennes. Tél. : (1) 808-17-36.

- Le championnat de France d'échecs se tiendra cette année à Alès (Gard) du 13 au 26 août. Informations auprès de Gabriel Toyos, Rousson, 30340 Salindres.

# échos

## Un Japonais champion de France de go

La finale du championnat de France de go 1984 s'est jouée à Marseille, les 24 et 25 mars derniers, à l'occasion de la Foire Internationale des Jeux de l'Esprit. Elle opposait André Moussa, 5-Dan, six fois champion de France, à Chol-Jong Yang, 5-Dan, Japonais résident en France depuis un an.
C'est la première fois qu'un joueur asiatique arrivait à ce niveau du championnat de France.


Photo D.R.

Ce fut d'ailleurs fatal à André Moussa, qui dut s'incliner en deux parties, la première perdue par abandon, la seconde de deux points et demi.

## Jeux pédagogiques?

La première semaine internationale du Jeu pédagogique se déroulera à Belfort du 21 au 24 juin 1984.
De nombreux organismes apporteront leur concours à ces journées : l'ADI (Agence de l'informatique), l'ANVAR (Agence nationale pour la valorisation de la recherche), l'ANCE (Agence nationale pour la création d'entreprise), le CNRS, le ministère de l'Éducation nationale, de la Culture... sans compter les associations et clubs régionaux.
Avouons tout de suite qu'au concept de « jeu pédagogique », qui nous effraye un peu, nous aurions préféré celui de « pédagogie du jeu », qui est d'ailleurs le titre du colloque d'ouverture. Mais il est vrai que nos craintes ont commencé à se dissiper quand on nous a annoncé que le jeu d'échecs tiendrait une bonne place dans cette manifestation (simultanées, match contre Cray-Blitz, le programme champion du monde, conférences...).

## Expos

Deux grandes manifestations marquent ce printemps informatique... et ludotique. *J. & S.* ne pouvait manquer ces rendez-vous et vous invite à visiter ses stands.

- Sicob de Printemps au CNIT, du 14 au 19 mai. Niveau 3, zone E, stand 542.

- Micro-Expo au Palais des Congrès (Porte Maillot) du 22 au 26 mai. Niveau 1, stand T9 - T10, Hall Ternes.

**Échecs à grande vitesse** : promotion originale pour le « noble jeu ». Un voyage organisé par la ville de Champigny et la SNCF à bord d'un TGV « spécial échecs ». Ici, Alexandre Arbatt (le joueur « dissident » de *La Diagonale du Fou*) face au jeune espoir Joël Lautier (11 ans).


Photo Catherine Jaeg

## Université d'été de la F.F.B.

Du 22 juillet au 11 août, la station savoyarde des Menuires accueillera le festival international de bridge. Trois semaines exceptionnelles avec au programme : des stages de technique tous niveaux, un tournoi, des stages de formation d'arbitres (régionaux et nationaux) et de moniteurs, des entraînements junior et féminin, nationaux et internationaux.

Renseignement et bulletin d'inscription : F.F.B., 73, avenue Charles-de-Gaulle, 92200 Neuilly.

## Nouvelles du go...

- *La Revue Française de Go* a fait peau neuve. Une présentation plus accessible, des rubriques bien distinguées : pour débutant, initié, confirmé, champion, des fiches d'initiation pour les scolaires... Et bonne surprise, le passage à six numéros par an. (B.P. 95, 75262 Paris Cédex 6).
- Stage d'été du 7 au 20 juillet à la Maison de l'Amitié, à Lumbin, 38660 Le Touvet. Hébergement, repas et cours pour 1 200 F. Pour tout niveau. Bernard Salignon : 50, cours Bériat, 38000 Grenoble. Tél. : (74) 46-11-70.

## ... du Tarot

- Dans son numéro 30 de mars, *Tarot Infos* répertorie la liste des clubs affiliés à la Fédération, saison 83-84... Clubs de France et d'Outre-Mer (Fédération française de Tarot : 4, cours de Verdun, 69002 Lyon).

## ... des dames

- Du 19 février au 2 mars derniers, à Savone en Italie, 20 joueurs ont participé au Tournoi de zone de l'Europe de l'Ouest (voir la rubrique de dames, page 102), tournoi qualificatif pour le championnat du monde qui aura probablement lieu à Abidjan en novembre 84. Parmi les participants, outre les Hollandais, citons les Italiens, Belges, Suisses, Monégasques et Français. Notre chroniqueur Luc Guinard s'est qualifié de justesse pour Abidjan. Souhaitons-lui bonne chance...
- Le prochain championnat de France du jeu de dames aura lieu du 12 au 26 août à Seclin (Nord). Comme d'habitude, un open se déroulera en même temps que le championnat.

# jeux & stratégie a




## TOPPLE

*Ravensburger*

**matériel :**

- un plateau de jeu tridimensionnel placé sur une pointe;
- 48 pions de couleurs différentes (12 par série);
- 1 dé.

**but du jeu** : marquer le plus de points avant la chute du premier pion. Le vainqueur est celui des joueurs qui a marqué le plus de points.

**le jeu** : à tour de rôle, chaque joueur pose un de ses 12 pions. Il est possible d'aligner les pions pour former une rangée. Elle devient « active » quand 5 pions sont alignés. Chaque rangée pouvant comporter des pions appartenant à plusieurs joueurs. Il est également possible d'empiler des pions sur une même case. Une pile est « active » aussi quand 4 pions ont été superposés. Lors de la pose de l'un de ses pions, un joueur marque autant de points qu'il a de pions au sommet des piles « actives » et autant de points qu'il a de pions au sommet de piles quelconques (actives ou non) formant une rangée « active ».
Les cases du plateau de jeu ne sont pas sur le même plan : elles sont disposées en niveaux. Le jet de dé qui entame chaque tour d'un joueur détermine le niveau auquel il doit placer son pion. La partie prend fin quand la pose d'un pion entraîne la chute de l'ensemble.

**commentaire** : il y a indéniablement une originalité dans *Topple.* Même s'il ne s'agit pas d'un grand jeu qui déclenche une passion, l'idée d'introduire estimation et équilibre fait de *Topple* un jeu qui ne peut passer inaperçu. Il fait typiquement partie de ces petits jeux que l'on a coutume de nommer « jeux d'apéritifs » en raison de leur brièveté et de leur accessibilité. Il ne faut pas cependant en attendre davantage qu'il ne peut donner du point de vue tactique et y jouer « à l'occasion ».

**en bref** :
type de jeu : tactique et estimation
nombre de joueurs : 2 à 4
présentation : 7/10
clarté des règles : 9/10
originalité : 8/10
nous aimons ♥
un peu.

## 4 ÉTOILES

*Habourdin*

**matériel :**

- un plateau de jeu présentant une piste divisée en 52 cases représentant des hôtels, restaurants, clubs, avions, « 4 étoiles » et « dollars »;
- 26 cartes événements;
- 4 cartes objectifs;
- 110 billets de banque;
- 120 pions en bois verts, rouges, jaunes et bleus, à raison de 30 par série, représentant les hôtels, clubs, restaurants et avions;
- 4 pions-personnages, un par joueur;
- 4 pions servant de « curseurs » pour les tableaux de variation de valeurs;
- 2 dés.

**principe** : les hôtels, les clubs de vacances, les avions et les restaurants sont pour chaque joueur les maillons d'une chaîne touristico - commerciale. Chaque joueur reçoit un mini-plateau de jeu représentant, sous forme d'étoiles, les objectifs qu'il doit atteindre le premier pour gagner : un certain nombre d'hôtels à acheter, un certain nombre d'avions, etc. Chaque joueur a un objectif différent.

**le jeu** : les dés permettent à chaque joueur de faire évoluer un pion sur les 52 cases de la piste, dans la tradition des jeux de

# joué pour vous...

société les plus classiques. Certaines d'entre elles permettent d'acheter ou de vendre les éléments de cette chaîne touristique. D'autres plus intéressants encore invitent le joueur à modifier le cours de la valeur de deux de ses activités (augmenter ou diminuer).

**commentaire :** Max Gerchambeau, l'auteur le plus prodigue de ce dernier semestre, nous présente avec *4 étoiles* son meilleur jeu (voir aussi *J. & S.* n° 26). D'apparence très simple, voire simpliste au début, les joueurs découvrent rapidement que le hasard intervient beaucoup moins qu'ils pouvaient l'imaginer. La possibilité de faire chuter les cours des hôtels, des restaurants, des avions ou des clubs permet de ruiner ses adversaires; à l'inverse, dans certains cas, le joueur peut faire monter le cours des « produits » qu'il a monopolisés. Il aurait suffit de modifier la progression des pions sur la piste, en retirant tout hasard, pour faire de *4 étoiles* un jeu plus intéressant. En tout cas c'est un jeu très distrayant, dans la plus pure tradition des jeux de société.

**en bref :**
type de jeu : économique et tactique
nombre de joueurs : 2 à 4
présentation : 8/10
clarté des règles : 9/10
originalité : 8/10
nous aimons ❤ ❤
beaucoup.

## PAGODA

*Milton Bradley*

**matériel :** le cylindre en carton qui sert de boîte de jeu contient :

- un tapis de jeu en toile plastifiée avec impression de lignes formant un damier 17 × 17 cases;
- deux réglettes destinées à ranger ses pions en cours de partie;
- des pions en plastique, des rouges et des jaunes (40 par joueur);
- une règle de jeu comprenant trois pages.

**principe :** ce jeu *« est inspiré à la fois par un jeu japonais traditionnel nommé Ninuki Renju et du jeu de Go »*... indique l'introduction de la règle! Le principe réel est celui du morpion coréen très simplifié.

**le jeu :** chaque joueur pose un de ses pions à tour de rôle sur une case. Chacun tente, soit d'aligner (horizontalement, verticalement ou en diagonale) cinq de ses pions; soit de prendre cinq paires de pions à son adversaire...

**commentaire :** que voilà un beau mélange! *Pagoda* s'inspire – en effet très librement! – du Gomoku Ninuki, le morpion coréen (voir *J. & S.* n° 1). Au lieu d'être pratiqué sur les intersections des lignes, les pions sont posés dans les cases; le plateau de jeu comporte une case de moins qu'un véritable goban, si toutefois il y a lieu de parler de cases. De plus, la règle du Gomoku Ninuki n'est pas reproduite avec fidélité, comme le fait la règle « avancée » de *Pente* (voir *J. & S.* n° 26). En soi, le jeu simplifié proposé n'est pas inintéressant, mais il est tellement moins fertile en réflexion stratégique et tactique que son homologue commercial *Pente* ou que le Gomoku lui-même, que l'on se demande bien pourquoi une telle règle a été commercialisée. L'année 84 est réellement marquée par l'arrivée de *Pente*, c'est-à-dire la popularisation du Gomoku Ninuki en Europe après les pays anglo-saxons, et il peut espérer un succès aussi grand qu'*Othello/Reversi* car c'est un jeu vraiment passionnant. Dans la foulée, les copies les plus pâles montent au « créneau » (commercial). On aurait préféré une version meilleur marché mais avec une règle complète.

**en bref :**
type de jeu : stratégique et tactique
nombre de joueurs : 2
présentation : 7/10
clarté des règles : 9/10
originalité : 2/10
nous aimons ❤
un peu.

## MANDALA

*Future Games*

**matériel :**

- un plateau de jeu en plastique servant de support à 10 anneaux concentriques mobiles;
- 4 groupes de six pions de couleurs;
- 4 marqueurs blancs;
- 5 dés de couleurs.

**principe :** chaque anneau est divisé en cases. Certaines cases sont noires et autorisent le passage des pions. Le mouvement rotatif des anneaux crée un labyrinthe mouvant à l'intérieur duquel les joueurs tentent de faire progresser leurs pions.
Les cases de couleurs sont des barrières infranchissables; l'objectif de chaque joueur est d'atteindre le plus souvent la case centrale.
Le vainqueur est celui des joueurs qui marque le premier 6 points. On marque un point en poussant l'un de ses pions sur la case centrale ou en prenant un pion adverse.

**le jeu :** celui qui joue lance les 5 dés, dont les couleurs correspondent à celles des anneaux. Par exemple, le dé vert indique 5. Le joueur fait tourner l'un des deux anneaux vert, vers la droite ou la gauche, de 5 cases. Il fait de même avec les résultats des quatre autres dés. Puis, il fait avancer tous ses pions du plus grand nombre de cases possible vers le centre. En plaçant un de ses pions sur le même rayon qu'un pion adverse, tout en étant plus loin que lui du centre, un joueur fait une capture. Le pion capturé est remis au départ.

**commentaire :** les trois inventeurs de *Mandala*, deux chômeurs et un agent d'assurances de Liverpool, ont été surpris par le succès de leur jeu. *Mandala* est un jeu original, plein de ressources, quand bien même le dé est à l'origine du déplacement des anneaux. En fait, le rôle du hasard est largement, très largement, minoré par les 20 possibilités de déplacement qui s'offrent au joueur à chaque coup. *Mandala* aura-t-il le même succès en France que celui qu'on lui prête outre-Manche? Sera-t-il le « jeu de l'année 84 » comme la publicité le dit? Nous ne le pensons pas. Il n'empêche que *Mandala* est un jeu bien agréable à pratiquer où l'alliance entre les joueurs, pour temporaire qu'elle soit, n'est pas à négliger.

**en bref :**
type de jeu : tactique et hasard
nombre de joueurs : 2 à 4
présentation : 8/10
clarté des règles : 7/10
originalité : 9/10
nous aimons ❤ ❤
beaucoup.

## ANTI-MONOPOLY

*Orly Jouets*

**matériel :**
- un plateau de jeu présentant une piste de 40 cases sur chacune desquelles figure le nom d'une société;
- 24 « cartes postales » qui proposent un « événement » relatif au jeu;
- 11 cartes « Crédit anti-trust »;
- 3 carnets de monnaie (l'Écu) en coupures de 50, 100 et 500;
- 6 pions de couleurs;
- 2 dés.

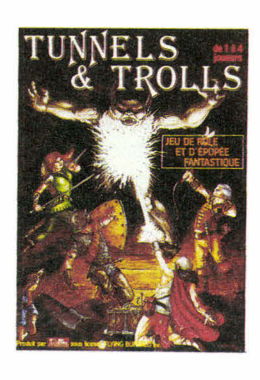
**principe** : pour gagner la partie il faut devenir riche ! En cela rien de différent du classique *Monopoly*. Mais pour s'enrichir, il faut briser les sociétés qui s'organisent en monopoles. Le moyen de gagner est donc de faire le meilleur usage des « lois anti-trusts ».

**le jeu** : les pions avancent du nombre de cases indiqué par les dés. En arrivant sur une case, le joueur acquiert le droit de porter plainte contre cette société en achetant une carte d'accusation et en posant un jeton d'accusation sur la case. Chaque groupe est constitué par trois cases de même couleur. Le groupe est « attribué » à un joueur lorsqu'il attaque 2 des 3 sociétés qui forment un monopole. Dès lors ce joueur est le seul à pouvoir continuer d'attaquer ce groupe en vertu de la loi anti-trust. Les joueurs qui aboutissent sur l'une des cases d'un groupe déjà « attribué » sont obligés de payer une amende.
Le vainqueur est le joueur qui parvient à se faire attribuer le plus grand nombre de groupes.

**commentaire** : Les jeux qui s'opposent au vieux *Monopoly* de Charles Darrow par leur approche idéologique ne se comptent plus (*Chômageopoly* de l'usine Lip, *Prolopoly*, etc.). Ils atteignent rarement le dixième de l'intérêt de l'original, et cela hormis toute idéologie. Il ne suffit pas de substituer « groupes en autogestion » ou anti-trust à monopole pour que le jeu présente un surcroît d'intérêt. La plupart des tentatives tombent rapidement dans l'oubli. Jusqu'au jour où naît parfois un jeu tout neuf, passionnant, enfin débarrassé de l'ombre de ses prédécesseurs. L'*Anti-monopoly* ne semble pas se ranger parmi ceux-là.

**en bref :**
type de jeu : tactique et hasard
nombre de joueurs : 2 à 6
présentation : 8/10
clarté des règles : 7/10
originalité : 5/10
nous aimons ♥
un peu.




## TUNNELS & TROLLS

*(Jeux Actuels)*

Publié par Jeux Actuels sous licence Flying Buffalo, voici un jeu de rôle classique, créé en 1975 par un certain Ken Saint André. *T & T*, désormais en français, offre aux amateurs de jeux de rôle de type médiéval une règle simple et facile à lire. Dire qu'il arrive un peu tard sur le marché français serait excessif car pour l'instant il n'y a pas trop de jeux de rôle et surtout pas trop de scénarios. Cependant sa grande proximité avec *Donjons & Dragons* ne peut que le desservir à un moment où la séquence « monstre-combat-trésor » commence à ne plus suffire aux joueurs. Comme il en va pour les micro-ordinateurs avec les logiciels, *T & T* vaudra par le nombre et la qualité de ses scénarios. Le premier, qui est associé à la règle de base, peut être pratiqué en solitaire, ce qui ne manque pas d'agréments. Il est construit à la manière d'un livre-jeu d'aventure (17 pages). Une histoire simple, bien traduite, comme les règles de base, mais peut-être un peu courte. L'avantage est celui de l'initiation rapide aux règles de *T & T*. Le personnage est défini par les caractéristiques suivantes : force, intelligence, chance, constitution, dextérité et charisme. Le joueur connaît en outre son nom, son type (guerrier par exemple), sa race (humaine, le plus souvent), sa taille, son poids et bien sûr ses points d'expérience.




## MARE NOSTRUM

*(Jeux Descartes)*

*Mare Nostrum*, ou campagne de Méditerranée 1940-1943, est un nouveau volet pour *Amirauté;* ce jeu qui connaît la faveur des « wargameurs » d'aujourd'hui. Les thèmes qui sont abordés par Paul Bois avec la précision historique qui le caractérise passionneront les amateurs de combats navals : la Méditerranée fut en effet le théâtre de combats où s'épuisèrent les marines de guerre des nations en lutte et principalement la marine italienne. *Mare Nostrum* est, à l'image des scénarios pour jeux de rôle, la trame d'une grande quantité de jeux possibles qui, tous, se pratiquent en suivant les règles définies dans *Amirauté*. Précisons bien qu'il n'est pas possible de commencer directement par *Mare Nostrum*.
Les joueurs trouveront tous les éléments nécessaires pour reproduire la bataille du Cap Spada non

# jeux de rôle

loin de la Crête le 19 juillet 1940. Un combat ouvert, sans repérage aérien préalable, le type même de l'« accrochage » en cours de patrouille qui sert de base à un rodage des règles d'*Amirauté.* A la suite de ce passionnant scénario, qui n'est pas sans rappeler les Horaces et les Curiaces du point de vue tactique, les joueurs pratiqueront les scénarios suivants : Mers-el-Kébir, la bataille de Pointe Stilo, l'attaque du Provana, la bataille du cap Teulada, celles du Golfe de Syrte et du cap Matapan, ainsi que le bombardement de Gênes et l'attaque de Tarente. Six planches présentant les caractéristiques des principaux bâtiments ayant participé aux combats en Méditerranée permettent de gérer facilement les parties.

• M. Lauber, du magasin « L'Œuf-cube » nous signale qu'il dispose de la série complète des bâtiments de la gamme Dafco-Styrex à l'échelle du 1/3 000 pour jouer à *Amirauté* (bâtiments anglais, français, italiens, allemands, américains et japonais).

## LE TRÈFLE NOIR

*(Jeux Descartes)*

Ce scénario fait suite à celui qui est contenu dans la magnifique boîte de base de *Légendes,* « les otages ».
Les Ostrites et les Atrénates, deux tribus celtes de la Bourgogne actuelle (sont-ils celtes, diront certains?) se livrent un combat sans merci qui semble tourner à l'avantage des premiers, comme par




magie. Le « Trèfle noir » est cet objet magique vers lequel l'expédition des Atrénates se dirige. Les 40 pages de ce scénario constituent un réel plaisir dès la première lecture. Bien conçu et bien rédigé, il plonge rapidement le plus blasé des amateurs de jeux de rôle dans une atmosphère si différente du « donjon » classique que c'est réellement une bouffée d'air frais.
La difficulté de la règle de base, ressentie par de nombreux joueurs, mérite d'être dépassée pour atteindre ce type de scénario, somme toute très simple, presque linéaire, où magie et réalisme se côtoient avec naturel.




## THE SWORD AND THE FLAME

*(Yakinto)*

Ce manuel d'une trentaine de pages s'adresse aux débutants et amateurs de wargames avec figurines. Il permet de pratiquer les grandes batailles de l'Empire britannique tant au Soudan, en Afghanistan (où ils subirent une terrible défaite) qu'en Afrique du Sud (guerre des Boers). Ce petit ouvrage donne toutes les règles de la pratique du wargame sur maquette (c'est-à-dire sans la moindre case), la manière de construire le terrain de jeu, ainsi que les couleurs à utiliser pour les figurines. L'ouvrage est en anglais. Il est important de rappeler qu'il est possible de pratiquer le jeu sans figurines ! Dans de nombreux clubs, du bristol quadrillé (style fiches cartonnées) permet de fabriquer des « socles » de taille réglementaire. Ainsi une armée tout entière peut prendre place dans une simple enveloppe.




## LE DOMAINE D'ORSIA & L'ANTRE DU COLLECTIONNEUR

*(Jeux actuels)*

Les scénarios 4 et 5 pour le jeu de rôle *L'Ultime Épreuve* viennent de paraître. Fabrice Cayla, l'auteur de l'*U.E* les a imbriqués : la fin du premier scénario ne laisse aucun choix aux personnages, ils entrent forcément dans le second. Cela dit, vous n'êtes pas obligé de l'entamer tout de suite après le premier. Cette mini-campagne qui compte trente pages abondamment illustrées conduit tout d'abord les joueurs dans le domaine d'Orsia. Une très belle histoire précède la quête des personnages, celle d'un magicien dont les forces du mal ont extrait un double. Ce scénario conçu pour six personnages (novices et aventuriers) commence quand un membre de la Guilde des espions contacte les personnages pour effectuer une bien périlleuse mission : celle de délivrer un membre de la Guilde, retenu prisonnier sur le domaine d'Orsia, le double maléfique du magicien. Les scènes sont décrites avec simplicité et concision. Il en va de même pour *L'antre du collectionneur* (d'âmes!) de Thierry Helfter. Il est difficile d'en dire davantage sans déflorer le sujet, sauf peut-être en ce qui concerne *Les chroniques de Lynaïs* dont la parution ne verra sans doute le jour qu'après les grandes vacances.

## OBJECTIF TOBROUK

*(Hexalor)*

Xavier Jacus, responsable de la jeune société « Hexalor » et animateur

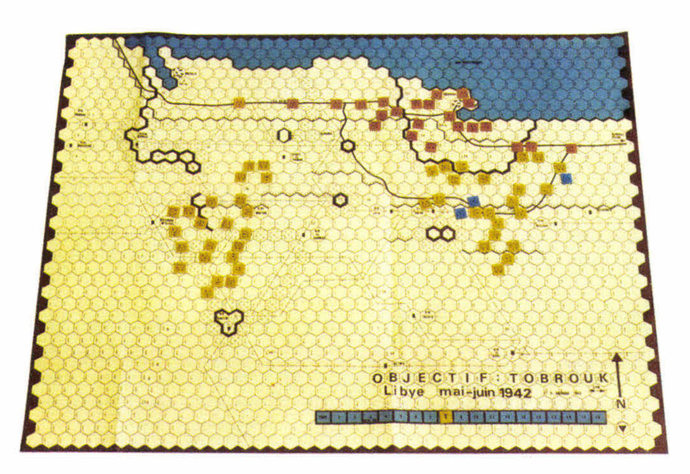



des « Chevaliers du Duc de Bar » à Bar-le-Duc, publie *Objectif Tobrouk,* un wargame réalisé par Hubert Bretagne, qui met en scène les opérations militaires qui eurent pour théâtre la Libye en mai et



juin 1942. Point n'est besoin pour les amateurs de wargames de raconter cette terrible bataille du désert à laquelle les noms de Montgomery et Rommel restent attachés.

Tournons-nous plutôt vers la simulation. La partie se déroule sur la carte de la Libye, autour de Tobrouk. Elle est recouverte d'une grille d'hexagones numérotés, à l'échelle d'un hex pris bord à bord pour trois kilomètres. Chaque pion porte le symbole de l'OTAN correspondant au type d'unité qu'il représente, les potentiels de combat, de mouvement et la « portée » pour les unités d'artillerie. L'aviation est bien sûr représentée avec des pions Junkers JU 88, JU 87, Cant 1007 italien, Savoia Marchetti 79, Hurricane MK2 et Britol Blenheim anglais.




Le tour de jeu se décompose en phases successives ordonnées de la manière suivante : le joueur allemand vérifie le ravitaillement de ses unités et effectue sa phase de mouvement; le joueur anglais procède aux tirs anti-chars; le joueur allemand accomplit ses missions aériennes, puis sa phase de combat; les mêmes actions sont répétées en substituant les termes anglais et allemand; le marqueur de tours avance d'une case.
Les conditions de victoire sont liées à un système de points prenant en compte la prise de certaines villes et la destruction d'unités adverses. Le calcul est effectué au terme des 18 tours que compte la partie.

## Grande convention diplomatique

Les 14 et 15 avril dernier s'est déroulée, Porte de la Villette, une « Grande convention » organisée conjointement par *Vortigern* (zine de *Diplomacy* par correspondance mondialement connu) et le club AJT qui, soit dit en passant, n'arrête pas de déménager. Ce vaste chapiteau offrait un cadre inhabituel aux âpres discussions diplomatiques et dangereuses aventures en tous genres.

Messieurs Loyal, pour l'occasion Roland Prévot et Michel Mautref, offraient en unique et exceptionnelle représentation divers tournois opposant de fort vaillants candidats : *Diplomacy*, bien sûr, *AD & D*, évidemment, et *Call of Cthulhu*, pour l'ambiance...
La fête proposait également de nombreuses parties ou démonstrations diverses, certaines jusqu'à l'aube, dont *MEGA*, brillamment masterisé par l'un des co-inventeurs.
Quant aux prix, gracieusement offerts par Stratéjeux, Jeux Descartes et *Casus Belli*, ils récompensèrent dimanche soir Vincent Ratabou (AJT et *Vortigern*) premier en *Diplomacy*, Michel Quinzi (AJT) premier *AD & D* et André Foussat (AJT) premier *DM*. Quatre ex æquos se sont partagé le prix de *Call of Cthulhu.*
Au fait, la mise en scène des jeux de rôle était de Jean-Marc Janeau. Une très agréable manifestation, bien organisée, dont nous espérons qu'elle se renouvellera l'année prochaine.
Vortigern : Roland Prévot, 57, rue de l'Orme-Creux, Corbreuse, 91410 Dourdan.
AJT : Michel Mautref, 165, rue de Charonne, 75011 Paris.

***Une partie de* MEGA, *menée de mains de maître par Didier Guiserix, rédacteur en chef de* Casus Belli *et co-auteur du jeu.***






***« Diplo » garde toujours ses fans. La convention a connu un tournoi de très haut niveau remporté par Vincent Ratabou.***

*Photos J.C. Rodriguez*

# fidelity innove encore






Depuis septembre 1980, date du premier championnat du monde d'échecs sur micro-ordinateur, la firme américaine Fidelity Electronics a remporté toutes les éditions de cette compétition. Et à chaque fois, quelques mois plus tard, la machine victorieuse était commercialisée. En 1981, ce fut *Challenger champion,* en 1982 *Elite Challenger;* aujourd'hui c'est *l'Elite A/S 2,* vainqueur à Budapest en octobre dernier (voir *Jeux & Stratégie* n° 25) qui vient remplacer *Elite A/S 1,* lequel connaissait pourtant un large succès commercial depuis sa sortie en septembre 1983. En quoi la nouvelle version se différencie-t-elle de la précédente? En tous cas pas par sa présentation qui est exactement la même.

- L'électronique : le microprocesseur passe de 3 à 3,58 megahertz, soit un gain de 19 % en vitesse.
- Le programme : il a été bien sûr modifié, mais il faut bien reconnaître que les améliorations sont peu spectaculaires. Le Maître américain Boris Baczinski a opéré quelques changements dans la bibliothèque d'ouvertures. Il a surtout conçu 6 modules d'ouvertures qui peuvent également être placés sur *Sensory 9.* Chaque module contient environ 15 000 coups, mais coûte malheureusement très cher (plus de 1 000 F).

En milieu de partie, on relève des progrès plus sensibles comme dans cette position d'une partie entre Fischer et Benko en 1963.

*Les Blancs jouent et gagnent.*

*Elite A/S* met 2 h 17 min à trouver la solution; *Elite A/S 2* ne met que 55 min 40 s (en 1981 *Elite* mettait 44 h 35 min!).

Au fait, et vous? combien de temps mettez-vous pour trouver comment les blancs gagnent? (Solution page 123).

En finale, le champion du monde 1983 demeure bien médiocre. Cathe et Dan Spracklen, les programmeurs, continuent, à tort, de peu se soucier de cette ultime phase de la partie.

- Les fonctions : elles sont les mêmes que sur le modèle précédent, mais la fonction d'évaluation qui était affichée jusque-là en système hexadécimal est désormais décimale et ainsi compréhensible pour tous.
- Le prix : 8 700 F pour ce modèle au lieu de 5 700 F pour le modèle précédent. Cette augmentation de plus de 50 % ne nous semble pas vraiment justifiée.

**Super 9 de luxe**

Le *Chess Super 9* doté du même programme que *Elite A/S 1,* mais d'une présentation assez médiocre, n'a pas connu un grand succès. Fidelity Electronics a donc décidé d'améliorer son élégance en le dotant d'un beau cadre en bois. De plus, la vitesse a été augmentée de 25 %, ce que montre bien la grille de tests... Notons que le *Super 9 de luxe* trouve ainsi la solution du diagramme 1 de manière quasi instantanée. Mais le programme lui-même n'a pas été modifié et cette machine n'est pas modulaire. Et elle coûte tout de même 4 500 francs!

Regardons à présent les résultats des tests parus dans *J. & S.* n° 23, page 42...

*Pierre Nolot*

| | Elite A/S 2 | Elite A/S | Chess Super 9 de luxe | Chess Super 9 | Rappel du meilleur |
|---|---|---|---|---|---|
| Diag. 1 | 1 s | 1 s | 0 s | 1 s | Chess super 9 de luxe 0 s |
| Diag. 2 | 3 s | 4 s | 5 s | 6 s | Grand Master 2 s |
| Diag. 3 | 5 min 12 s | 6 min 42 s | 8 min 20 s | 10 min 54 s | Philidor 3 min 55 s |
| Diag. 4 | 3 s | 6 s | 5 s | 7 s | Constellation et Elite A/S 2 3 s |
| Diag. 5 | 1 min 19 s | 44 s | 50 s | 1 min 05 s | Constellation 23 s |
| Diag. 6 | 6 min 15 s | 8 min 18 s | 9 min 39 s | 12 min 30 s | Elite A/S 2 6 min 15 s |
| Diag. 7 | 8 min 46 s | 15 min 45 s | 18 min 30 s | 24 min | Ancien Sensory 9 2 min 25 s |
| Diag. 8 | 13 s | 15 s | 17 s | 22 s | Prestige 12 s |
| Diag. 9 | 12 min 50 s | 15 min 40 s | 16 min 50 s | 21 min 55 s | Constellation 9 min |

# FRANCOIS LE LIONNAIS


Photo J. Marquis

*François Le Lionnais est mort le 13 mars dernier à l'âge de 83 ans. C'est une personnalité considérable qui disparaît avec lui. Car s'il n'a pas atteint la renommée de ceux qui se hissent au premier rang dans une discipline, c'est qu'il avait choisi d'étendre son incessante activité dans des directions bien différentes. Certes, il ne fut jamais champion d'échecs, ni grand mathématicien, et la musique, la peinture ou la littérature ne connurent pas ses œuvres.*

*Mais dans chacun de ses domaines, il fut l'« amateur » le plus éclairé. Il ne « pratiquait » pas, mais il explorait et analysait sans relâche les créations, les mouvements, les idées nouvelles. Il savait les vulgariser comme personne. Il participa souvent à leur éclosion. A la manière des encyclopédistes.*

François Le Lionnais est né à Paris le 3 octobre 1901. Il effectue ses études secondaires à Meaux, supérieures à la Faculté des sciences de Strasbourg où en 1918-1919, il fréquente un excellent cercle d'échecs et fait de rapides progrès. Ses études s'achèvent, un peu plus tard, sur une licence ès sciences et un diplôme d'ingénieur chimiste.

Dès lors, François Le Lionnais se livre à des activités multiples : il fabrique des câbles téléphoniques, fonde les Forges d'Acquigny (Eure), assure la charge de Directeur des études générales à l'École Supérieure de Guerre. Mais sa passion le pousse vers deux domaines précis, et non sans rapports : les échecs et les mathématiques.

Il rachète, en 1932, les *Cahiers de l'échiquier français,* importante revue dont il assure la rédaction et la publication jusqu'en 1939, date où elle disparaît. Les *Cahiers* ont contribué à fonder la réputation internationale de François Le Lionnais. Ils lui ont aussi valu l'estime, et parfois l'amitié de quelques personnalités éminentes du monde des arts, mais également joueurs d'échecs de talent, comme Raymond Roussel et Marcel Duchamp.

En dehors des échecs, ce sont les mathématiques qui lui apportent les joies les plus vives. Elles lui doivent, outre *Les Grands courants de la pensée mathématique* (Cahiers du Sud), deux ouvrages de premier ordre : un monumental *Dictionnaire des mathématiques,* paru en 1979 aux P.U.F., et un recueil des *Nombres remarquables,* paru en 1983 chez Hermann.

La musique intéresse François Le Lionnais, dans ses rapports avec les mathématiques, bien sûr, mais pas seulement. Expert en peinture, la poésie l'intéresse encore bien davantage, ou plutôt : la littérature, dans toutes ses manifestations.

C'est ainsi qu'à l'automne 1960, il fondait, avec Raymond Queneau, l'Ouvroir de littérature potentielle, dont nous avons déjà entretenu nos lecteurs (voir *J. & S.,* n° 1, interview de Georges Perec.) Quelques années plus tard, un rameau puissant poussait sur l'OuLiPo, sous la forme de l'OUvroir de LIttérature POlicière POtentielle, avec l'active complicité de Jacques Bergier et Michel Lebrun.

On voit bien qu'il s'agit toujours là d'activités à caractère ludique : aucune nécessité pratique ne les anime vraiment.

François Le Lionnais nous avait reçus en 79, quand nous préparions le premier numéro de *J. & S.,* dans sa demeure de Boulogne-sur-Seine. Un appartement et un jardin qui accueillirent, pendant des dizaines d'années, les plus grands noms des échecs, des lettres, des mathématiques. Les visiteurs illustres du monde entier se succédaient Route de la Reine.

Le décor : des livres! François Le Lionnais possédait non seulement une des plus riches bibliothèques échiquéennes qui soient (3 000 volumes), mais certainement aussi plus de dix fois autant sur les sujets les plus divers... Mais ce jour-là, c'est à l'échéphile que nous nous adressions.

**J. & S. : François Le Lionnais, comment vous situez-vous parmi les amateurs d'échecs?**

**F.L.L.** : Il y a deux façons d'aborder les échecs : la pratique et la théorie. J'accorde peu de temps, et même peu d'intérêt, à la pratique. Je n'ai presque jamais participé à des compétitions, mais seulement à de petits tournois. Peut-être parce que j'ai constaté, dans certaines formes de compétitions, une sorte de haine qui se développe parfois entre les joueurs et que je n'aurais pas bien supportée. Sans compter les aspects politiques, patriotiques, etc., dont nous avons eu des exemples encore tout récemment (1).

**J. & S. : Vous préférez le problème, mais vous avez consacré plusieurs ouvrages à la partie!**

**F.L.L.** : C'est parce que l'aspect théorique me paraît passionnant! En effet, parmi mes activités théoriques et pédagogiques, il faut citer tout d'abord *L'Ouverture française,* un ouvrage paru en 1932, me semble-t-il, et depuis longtemps épuisé.

Ce qu'il y avait d'intéressant, dans ce livre, ce n'était certainement pas les chapitres consacrés à l'érudition, c'est-à-dire les très nombreux relevés et commentaires de parties que je donnais, mais l'ensemble d'idées qui les précédait. Les idées proposées dans ce livre ont été fort bien accueillies par de nombreux joueurs, y compris par certains des plus grands.

Ainsi, j'ai très bien connu Alekhine, et Euwe, que je continue à voir assez régulièrement. Il y a eu deux matches Alekhine-

Euwe, en 1935 et 1937, pour le championnat du monde. En 35, Euwe l'a emporté, mais en 37, Alekhine a repris son titre. Après l'un de ces matches, Alekhine m'a écrit : « Dans votre livre, vous recommandez telle ligne stratégique, dont vous signalez qu'elle n'a jamais été appliquée jusqu'ici. Eh bien, vous pourrez indiquer, dans une prochaine édition, que je m'en suis servi contre Euwe! » Or, quelques années plus tard, quand j'ai fait la connaissance d'Euwe, celui-ci m'a confié qu'il s'était également inspiré de certains passages de mon livre au cours de ses parties contre Alekhine. De sorte que j'ai dû, par champions du monde interposés, jouer contre moi-même...

**J. & S. : Au même moment, vous vous intéressiez aussi aux milieux de parties.**

**F.L.L.** : Effectivement, dès 1931, j'ai entrepris un *Traité des milieux de parties* qui, si j'avais pu en venir à bout, eût été plus complet que tout ce que l'on avait composé jusque-là. Je n'en ai pas trouvé le loisir. Mais en voici la table des matières. Comme vous le voyez, elle compte 80 pages dactylographiées. Cette table est tellement détaillée que j'ai un peu le sentiment que mon Traité est terminé : au fond, il ne reste plus qu'à l'écrire, comme disait Racine, et, si c'est le plus long, ce n'est certainement pas le plus difficile.

Un livre que j'ai achevé, par contre, c'est le *Dictionnaire des échecs,* paru aux P.U.F. il y a une quinzaine d'années. C'était alors, et c'est peut-être encore aujourd'hui, le dictionnaire spécialisé le plus complet du monde (2).

**J. & S. : Parlons un peu du problème, maintenant, puisque c'est l'aspect des échecs que vous préférez.**

**F.L.L.** : Je ne suis pas très habile pour résoudre les problèmes : d'ailleurs, je n'ai pas envie d'y consacrer beaucoup de temps. Je cherche un moment, juste pour apprécier la difficulté, et puis je regarde la solution. Ce qui m'intéresse, c'est l'idée qui a présidé à la composition du problème (et sa critique, le cas échéant.) Je crois que la composition est supérieure à la partie. Elle fait appel à de plus vastes qualités d'imagination.

**J. & S. : Autre activité échiquéenne, François Le Lionnais?**

**F.L.L.** : Eh bien, au début des années soixante, j'ai fait partie du Comité SEMEC (« Sémantique échiquéenne »), créé par Euratom pour élaborer un programme de partie d'échecs automatique. Ce comité comprenait une douzaine de membres, parmi lesquels se trouvaient mes amis Euwe, Claude Berge et Paul Braffort. Nous nous étions partagé les différentes études nécessitées par ce programme – mais chaque communication était revue par les autres collaborateurs : c'était une façon de travailler analogue à celle de Bourbaki (3). J'ai ainsi rédigé, pour ce travail commun, le rapport de synthèse sur la fonction d'évaluation, fonction qui constitue une des clés de l'élaboration du programme. Je crois que la fonction d'évaluation que j'avais fabriquée, et qui est donc déjà assez ancienne, est encore aujourd'hui meilleure que celle de Control Data (l'américaine) et que celle de l'ordinateur soviétique (4).

**J. & S. : Enfin, vous avez, dans vos tiroirs, un manuscrit auquel vous tenez particulièrement...**

**F.L.L.** : Je peux en effet vous montrer un Traité que j'ai composé quand j'étais détenu à Fresnes, et qui est resté inachevé, parce que nous avons été déportés à Dora avant que j'ai pu le terminer. Ce livre a été entrepris, et presque mené à bien, dans des circonstances singulières (et assez dramatiques). Son manuscrit, rédigé sur le verso de cartes allemandes d'état-major de la côte normande, doit prendre place dans les archives du Comité d'Histoire de la Seconde Guerre Mondiale.

**J. & S. : En conclusion, comment définiriez-vous votre attitude à l'égard des échecs?**

**F.L.L.** : Je suis un hérétique. Une de mes hérésies les plus graves est d'avoir prédit, avec Norbert Wiener (5), au lendemain de la dernière guerre, que les programmes d'ordinateurs pourraient accéder à un très haut niveau. On en était alors à l'aube de la cybernétique. Quand j'affirmais qu'un ordinateur pourrait battre un jour le champion du monde, on haussait les épaules. Aujourd'hui, on est certain qu'un programme imbattable est parfaitement réalisable : c'est une question de temps et d'argent. Cette idée sème la panique parmi les amateurs d'échecs, ce qui est ridicule. D'abord, parce que tout le monde ne pourra pas se mesurer au Grand Maître électronique : les parties amicales et les tournois de niveau moyen ont encore de beaux jours devant eux.

Ensuite, et c'est le plus intéressant, si la suprématie de l'ordinateur rend les grands championnats sans intérêt, on inventera de nouveaux jeux auxquels l'ordinateur ne saura pas jouer!

Je vous signale à ce sujet que nous voyons apparaître ici la supériorité du problème sur la partie, car nous ne savons pas encore comment faire inventer de nouveaux problèmes à une machine!

*Photo D.R.*

***Les éclectiques rencontres de la Route de la Reine : dans son jardin, en 1977, François Le Lionnais entouré (de gauche à droite) de Mikhaïl Tahl, Haroun Tazieff, M. Senokossof (le traducteur) et Anatoly Karpov.***

*Jacques Bens*
*et Alain Ledoux*

---

*Toutes les notes sont de la rédaction :*

*(1) On sait que les choses ne se sont pas arrangées ces dernières années.*

*(2) Il faut également citer* Les prix de beauté aux échecs *(Payot) et* Tempêtes sur l'échiquier *(Belin).*

*(3) Nicolas Bourbaki est le pseudonyme collectif d'un groupe régulièrement renouvelé de mathématiciens qui, depuis 1939, a entrepris une systématisation des mathématiques.*

*(4) Le programme Chess 4.9 pour Control Data, qui fut le meilleur en son temps et le programme Kaïssa pour les Soviétiques.*

*(5) (1894-1964), le fondateur de la cybernétique.*

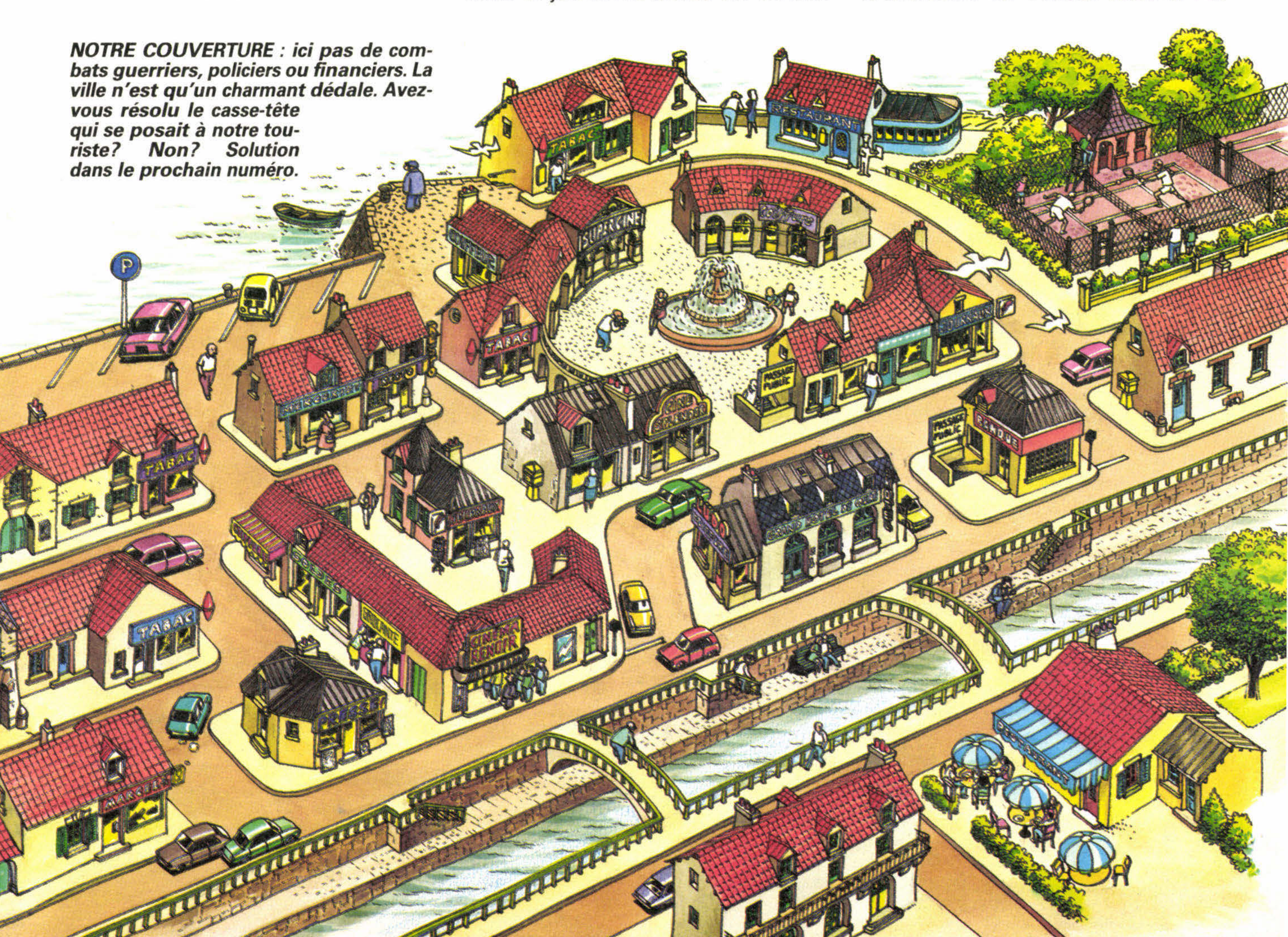
# JOUEZ DANS LA VILLE

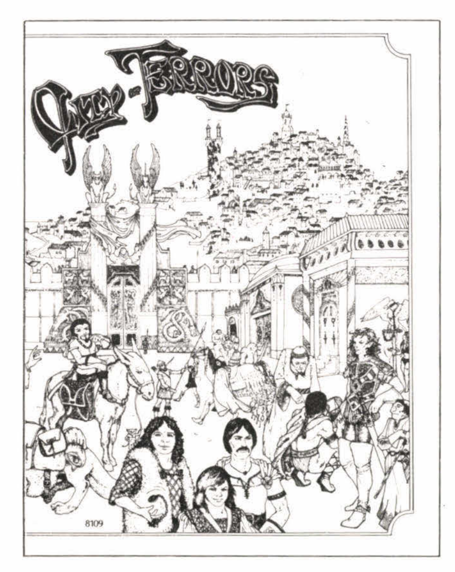
*La ville se parcourt, s'explore, se conquiert les armes ou l'argent à la main. Est-ce étonnant que le jeu l'ait investie? Du labyrinthe au jeu de rôle, en passant par le jeu financier ou le wargame, la ville se joue.*

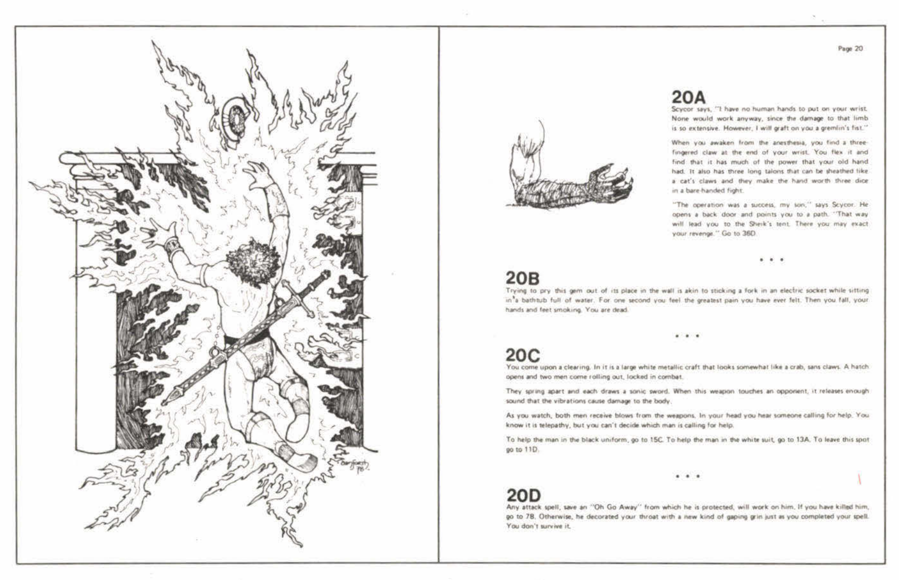
La ville est l'enjeu par excellence, jetée en pâture aux joueurs qui n'ont de cesse de se la partager, de l'acheter, de la prendre, de la détruire, de l'explorer. Inépuisable terrain de jeu, elle offre aux créateurs les ressources d'une infinie variété de thèmes (économie, guerre, aventure) tout en leur laissant un large degré de liberté au niveau de la représentation.

D'un point sur une carte au plan le plus détaillé, la présence de la ville dans le jeu revêt toutes les formes possibles. Parfois même, son existence ne relève que de la seule narration. C'est souvent le cas dans les jeux d'aventure. Cela vaut pour les livres-jeux d'aventure (voir *J. & S.* n° 26) comme pour les jeux sur micro-ordinateurs en « mode-texte ». Par

***NOTRE COUVERTURE** : ici pas de combats guerriers, policiers ou financiers. La ville n'est qu'un charmant dédale. Avez-vous résolu le casse-tête qui se posait à notre touriste? Non? Solution dans le prochain numéro.*





Page 20

**20A**

Scycor says, "I have no human hands to put on your wrist. None would work anyway, since the damage to that limb is so extensive. However, I will graft on you a gremlin's fist."

When you awaken from the anesthesia, you find a three-fingered claw at the end of your wrist. You flex it and find that it has much of the power that your old hand had. It also has three long talons that can be sheathed like a cat's claws and they make the hand worth three dice in a bare-handed fight.

"The operation was a success, my son," says Scycor. He opens a back door and points you to a path. "That way will lead you to the Sheik's tent. There you may exact your revenge." Go to 36D.

• • •

**20B**

Trying to pry this gem out of its place in the wall is akin to sticking a fork in an electric socket while sitting in a bathtub full of water. For one second you feel the greatest pain you have ever felt. Then you fall, your hands and feet smoking. You are dead.

• • •

**20C**

You come upon a clearing. In it is a large white metallic craft that looks somewhat like a crab, sans claws. A hatch opens and two men come rolling out, locked in combat.

They spring apart and each draws a sonic sword. When this weapon touches an opponent, it releases enough sound that the vibrations cause damage to the body.

As you watch, both men receive blows from the weapons. In your head you hear someone calling for help. You know it is telepathy, but you can't decide which man is calling for help.

To help the man in the black uniform, go to 15C. To help the man in the white suit, go to 13A. To leave this spot go to 11D.

• • •

**20D**

Any attack spell, save an "Oh Go Away" from which he is protected, will work on him. If you have killed him, go to 78. Otherwise, he decorated your throat with a new kind of gaping grin just as you completed your spell. You don't survive it.

***La ville-texte des livres-jeux d'aventure est construite sur le modèle d'un organigramme informatique. De paragraphe en paragraphe les choix du joueur déterminent l'exploration de la ville.***

exemple dans *Softporn adventure* (voir *J. & S.* n° 14) le joueur, dont l'objectif est de séduire, est plongé dans une ville qu'il ne connaît pas. Touriste désireux de goûter aux plaisirs qu'elle offre (il s'agit de Las Vegas), il erre. Il doit en relever le plan, tant bien que mal, pour contourner les obstacles qui s'opposent à son exploration.

Les jeux sur micro-ordinateurs en « mode graphique » ne présentent presque jamais de vues en plan : le joueur voit, comme dans la réalité, les scènes qui se présentent à lui à mesure qu'il progresse. Seules les dernières évolutions de ce type de jeu combinent habilement vues directes et plans (voir ludotique, page 36).

Parfois la ville n'est qu'un nom inscrit au menu d'un simulateur de vol. Le nom d'un aéroport qui pose aux pilotes certaines difficultés. La ville est là, sous l'avion, mais reste invisible. Seuls les instruments, les balises, les contacts radio lui donnent corps *(Air sim 1)*.

Dès que la représentation en plan apparaît, le jeu change complètement. Le joueur est dispensé d'un minutieux travail d'arpenteur, mais il perd le plaisir du labyrinthe. La ville existe sous forme de points associés à des noms.

Cette forme de représentation minimale est celle qui prévaut, par exemple, dans *Fighter command* sur micro-ordinateur. La carte de l'Angleterre et des côtes de France (vue de satellite!) est le seul moyen qu'a le joueur pour estimer les distances et gérer cette bataille d'Angleterre, comme s'il dirigeait la Royal Air Force. Les villes – des bases aériennes – sont les points de départ et de retour des escadrilles. Les villes occupées sont les objectifs. Aucun chemin ne relie ces villes. Elles forment un nuage de points.

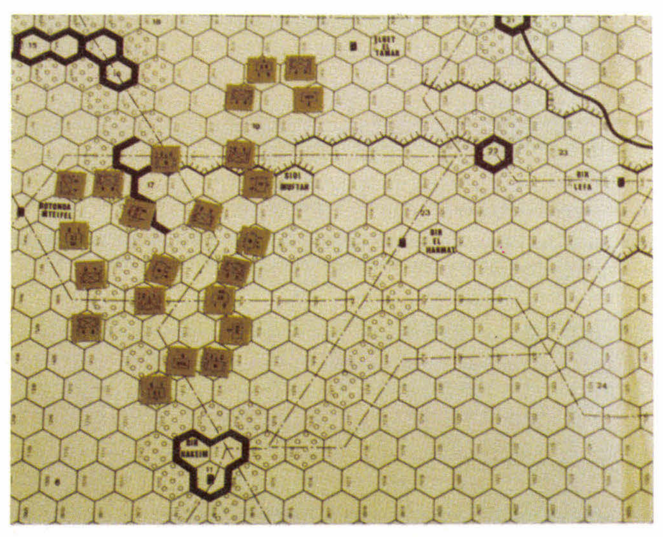
Avec la sur-impression d'une grille d'hexagones, comme dans les wargames les plus classiques, la ville devient une case. Une « case forte » comme disent les joueurs d'échecs. Le joueur qui parvient à y implanter un pion (pardon, une unité) en tire toujours un précieux avantage : l'unité a un potentiel de défense supérieur en ville. Elle sert de relais dans les wargames qui mettent en scène le ravitaillement et les lignes qu'il suit (voir notre encart *La campagne de Russie, J. & S.* n° 21).

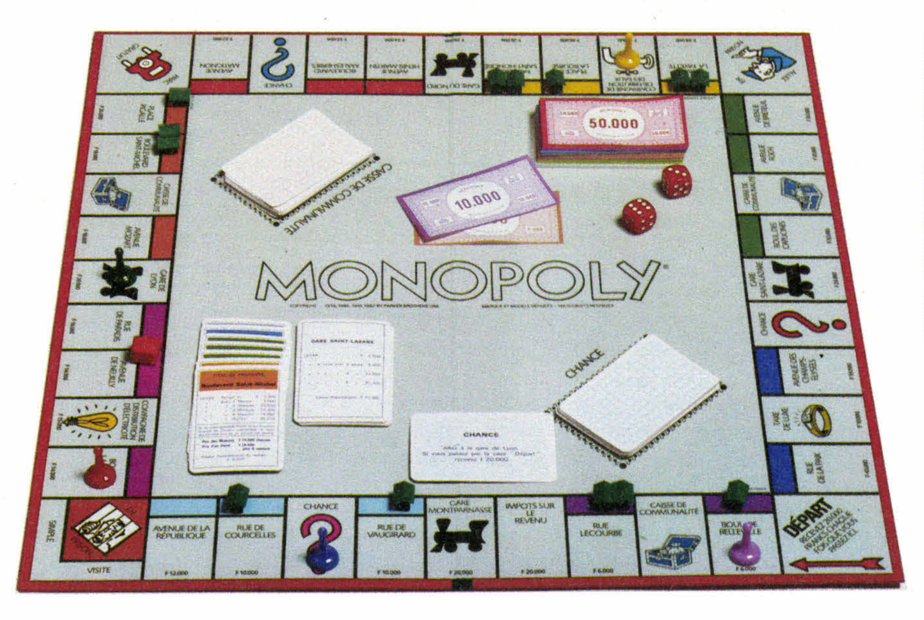
La ville-case, si elle persiste, fait déjà partie de l'histoire des jeux. Elle est ancienne. Tout comme le pion est devenu personnage en quelques années, le désir des joueurs est de voir vivre la ville de manière toujours plus réaliste.

L'échelle de représentation entre en ligne de compte. De case, la ville devient un ensemble de cases. C'est notamment le cas dans nombre de jeux de l'oie et dans les jeux présentés sous forme de piste, comme le *Monopoly*. Le joueur y simule des éléments de la réalité économique mais n'est pas vraiment dans une ville : il ne choisit ni sa direction, ni la longueur de son déplacement. Seuls les noms des rues donnent une échelle humaine, familière, à cette présentation presque abstraite.

Quand, sur le plan de la ville, vue de près cette fois, avec ses rues et ses boulevards, viennent s'ajouter les lignes qui relient les principaux carrefours, les joueurs sont en présence d'un réseau, au sens mathématique du terme. L'excellent jeu de déduction et de blocage qu'est *Scotland Yard* (Ravensburger) en est le meilleur exemple. Une des raisons de son succès est qu'il s'agit d'un système de réseaux interconnectés










***Villes-points (Fighter command), villes-cases des wargames (Tobrouk), ville-piste (Monopoly) et ville-réseau (Scotland Yard) sont les représentations les plus classiques. Quelle que soit l'image qui l'habille, le terrain de jeu lui-même reste très schématique.***

(ceux du métro, des autobus et des lignes de taxis). L'un des grands plaisirs du joueur étant précisément de mettre à profit sa connaissance des différents réseaux et notamment des lieux où ils présentent des correspondances.

Les jeux les plus classiques d'aujourd'hui, type jeux de société et wargames très accessibles, en restent au réseau ou au système de cases polygonales, comme *Storm over Arnhem* (Avalon Hill). En revanche, les jeux qui utilisent à la fois un réseau et les surfaces que leurs lignes délimitent sont quasi inexistants. Ils offrent pourtant une immense fertilité stratégique et tactique : des pions peuvent prendre place sur des « nœuds » (conjonction de lignes ) sur les segments de droite reliant les carrefours et sur les surfaces ainsi délimités. La recherche dans le domaine des jeux n'évolue pas en ce sens. L'heure est à la simulation mais, comme nous allons le voir, à un degré encore assez primitif, même dans les jeux de rôle les plus évolués.

Les villes les plus belles sont celles des jeux de rôle. Parmi les plus réussies, il est impossible de passer à côté de celles qui sont éditées par I.C.E. Ce sont des fascicules d'une cinquantaine de pages destinés au meneur de jeu de rôle. Tout l'univers, qui y est décrit avec une grande minutie, est celui de Tolkien, l'illustre linguiste anglais qui passa plus de 13 ans de sa vie à rédiger *Le Seigneur des Anneaux* et *Bilbo le Hobbit*, des textes sans lesquels *Donjons & Dragons* n'aurait sans doute pas vu le jour.

« Umbar », « Angmar », « Mardor » sont les noms de régions des « Terres du Milieu », où se situent les aventures de Tolkien. De magnifiques plans de villes servent de support à tous les scénarios imaginables dans l'univers médiéval fantastique. Du plan général, le créateur de scénarios passe au plan des maisons, puis, dans le texte, au contenu des bâtisses et aux rencontres.

Tout serait parfait pour les joueurs si ce n'était le prix. De 130 à 150 F pour de tels fascicules! De quoi stimuler la créativité des joueurs. Il faut dire que les « Tolkien Enterprises », installées à Berkeley en Californie, doivent aux descendants de Tolkien des droits substantiels. Les « Terres du Milieu » rapportent gros.

Aussi les M.J. se tourneront-ils avec

avantage vers des ouvrages sans doute moins colorés, mais beaucoup plus précis et moins chers. L'une des plus belles villes médiévales est le *City book 1* édité par Flying Buffalo. Les 120 pages fourmillent de plans, d'histoires, de descriptions de la ville, de personnages; le tout avec une précision qui défie toute concurrence, ou presque.

Car *The free city of Haven* semble être le sommet en matière de description de ville médiévale aux fins du jeu de rôle. Onze fiches en bristol présentent le plan général de Haven puis chaque quartier. Un plan complet de la ville, grand format, et l'équivalent de 300 de nos pages (avec perforations destinées au classeur du M.J.) en texte et plans d'habitation donnent une idée du support de jeu proposé.

Le *City book 1* est quand même beaucoup plus utilisable immédiatement que cette super-production. Il en va de même pour toutes les productions de Chaosium et notamment le magnifique *Thieve's world* et sa *City of sanctuary*, qui sont,



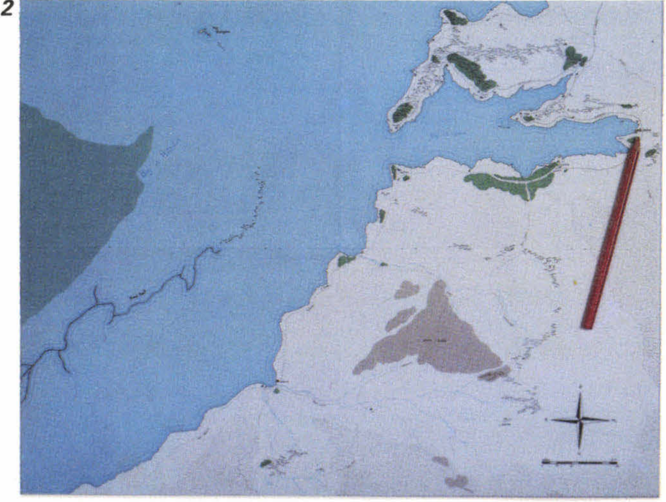

***Ici, le réseau des rues délimite les cases. La texture de la ville produit des cases polygonales irrégulières. Le nombre de côtés de chacune d'elles leur confère une valeur tactique variable.***

comme les ouvrages précédents, utilisables dans tous les jeux de rôle de type médiéval. Une maison d'édition qui peut s'enorgueillir de présenter des jeux de rôle de la qualité de *Runequest*, *Call of Cthulhu* et *Worlds of Wonder*. *Runequest* est sans doute celui pour qui les villes sont les plus détaillées. Nous avons particulièrement remarqué *Big Rub-*

1



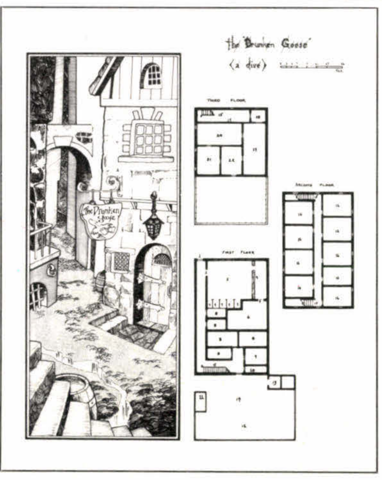

2



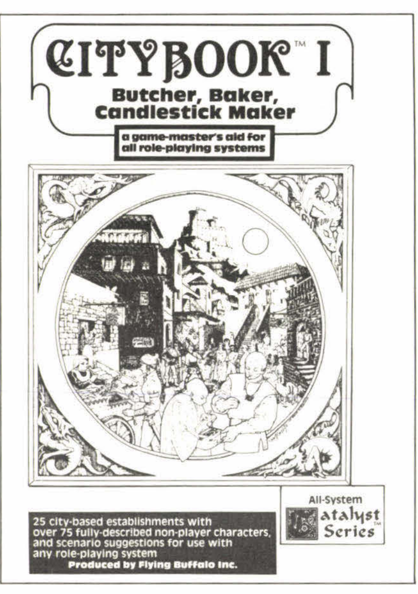
3



4



***Les jeux de rôle ont besoin de villes très réalistes (elles n'existent pour l'instant qu'en anglais). La représentation à différentes échelles, comme dans Umbar, permet de situer la ville dans son pays, « Les Terres du Milieu » de Tolkien (1), dans sa région (2). Sur le plan de la ville (3), à chaque couleur correspond un type de bâtiment (auberge, hôtel, etc.) auquel correspond un modèle détaillé (4).***






# Widow Rohls Bakeshop

*For those who love the warm, homey smell of fresh-baked breads, there is no more savory establishment in the City than the Bakeshop of the Widow Rohls.*

The specialty of the Widow Rohls' shop is fresh bread and crescent rolls made of white, wheat, and rye flour. Fresh batches come out of the shop's two ovens at sunrise, midday, and dusk. The smell is pure heaven and the prices extremely reasonable. For a copper or so extra, a customer can have butter, clover honey, or bimbleberry jam to go with the bread or roll. These condiments are also available for sale in the shop, in small ceramic jars marked with the Widow Rohls label. The bakeshop also offers a limited selection of pies, fruit tarts, cookies, and cakes.

For birthdays, weddings, dinner parties, and other special occasions, the Bakeshop will take orders for elaborately iced and decorated cakes. These special orders are the province of Old Sam, an odd duffer who, besides being chief icer, does odd jobs around the shop.

The Widow is aided in the shop by one or more of her three daughters, Poppy, Sesame, and Sweet Nell. Neither the widow or her daughters live on the premises.

**LAYOUT**

The building which houses the bakeshop is a simple edifice of blue brick with a sloping white roof. Behind the shop is a small shack of wood in which Old Sam resides. An ornate hanging sign marks the shop.

**A. The Shop.** *(20' × 20')* The interior of the shop is very neat, clean, and pleasant. The three windows give the shop a light, airy feel.



The center of the room is dominated by an L-shaped counter, which the Widow and her daughters stand behind to sell their wares.

At the rear of the shop flanking a general work area, are two large brick ovens. Here the breads, rolls, and other goodies are prepared and baked. The ovens are stoked with wood from outside the shop.

In the work area are tables and chairs, and shelves holding all the ingredients necessary for

WIDOW ROHLS BAKESHOP 76

baking: flour, sugar, salt, yeast, milk, and so forth.

In the southeast corner is a table and bench where customers can sit and munch their purchases, if they wish. The Bakeshop is usually quite full, particularly when a new batch of bread leaves the ovens (which happens at precisely the same times each day).

Behind the shop is a large woodpile.

**B. Old Sam's Shack.** *(10' × 15')* This shack used to be a simple storage shed, but is now inhabited by Old Sam, the cake-icer. It has only one door and no windows (Sam does most of his work by lamp light).

The shelves on the east wall hold all the tools of Sam's trade, as well as various food-colorings, sugars, and so forth. There is a large table and bench where Sam works, and a smaller table and chair where he eats. Sam's bed is in the northwest corner. In the southwest corner is a tiny hearth for both cooking and warmth.

**PERSONALITIES**

**Widow Rohls.** *Human. Ht: 5'5". Wt: 170 lbs. Age: 55. Fighting prowess: poor.*

Vivian Rohls is never called anything but "Widow", for she has buried no less than three husbands to date (they died of sheer obesity). She is a chubby, jovial woman with brown hair and laughing green eyes. She is an exquisite cook as well as a crackerjack baker, and not a few older bachelors or widowers of the city seek her plump little hand in marriage. The Widow is something of a flirt (particularly with older men) but is no dingbat: she runs her business very capably. She misses each of her three husbands, but will probably marry again someday. She is always looking for husbands for her three daughters, being a firm believer in matrimony.

**Sesame.** *Human. Ht: 5'5". Wt: 150 lbs. Age: 30. Fighting prowess: poor.*

Sesame is the Widow's eldest daughter; like her mother, she is chubby, brown-haired, and green-eyed. Sesame's father was the Widow's first husband; however, she uses the same surname as her mother, as do all the daughters (this surname came from the Widow's last husband, Druton Rohls).

Sesame has the same capable head for business as her mother, but takes badly to the Widow's matchmaking efforts since a bad romance has left her something of a man-hater.

**Poppy.** *Human. Ht: 5'6". Wt: 160 lbs. Age: 24. Fighting prowess: poor.*

Poppy is the issue of the Widow's second marriage; she resembles her mother. Poppy is a complete scatterbrain, but quite lovable. She loves men, but is too fanciful to settle down with one, preferring to play the field.

**Sweet Nell.** *Human. Ht: 5'4". Wt: 115 lbs. Age: 19. Fighting prowess: poor.*

Sweet Nell is the child of the Widow's last husband; unlike her sisters, she is petite. The Widow sometimes worries about this (she thinks that fat is good for the system) but Sweet Nell eats just as much as her sisters, so the Widow hopes that she will soon fill out her figure. Sweet Nell is very popular with the local swains, but she is a dreamer and a dyed-in-the-wool romantic, and will settle for nothing less than the handsomest of princes. A young City Guardsman is currently wooing her (and has gained 30 pounds in the



Widow Rohls

***Dans City book 1, aucun plan n'est proposé. Le M.J. crée sa propre ville, puis lui donne vie en utilisant les descriptions de ce recueil de lieux et de personnages.***

*ble* (trois fascicules et un plan de la ville) rien que pour un scénario!

Pour ceux qui ne se seraient pas encore mis aux jeux de rôle (il en reste quelques-uns peut-être), il faut expliquer comment utiliser ce matériel. Les auteurs de tels fascicules créent de toutes pièces une ville avec ses artères, ses bâtiments. Chaque maison est dessinée de manière à ce que le M.J. puisse y guider les personnages si d'aventure il leur prenait l'envie d'y entrer. Des fiches de personnages conduits par le M.J. (les « résidents » dans *MEGA* ou plus généralement les personnages non joueurs ») sont élaborées. Puis ces personnages sont placés dans les maisons.

Bref, toute une ville fonctionne comme si elle existait vraiment, du moins est-ce l'objectif que se propose de réaliser chaque créateur. C'est dire que ces cités ne sont pas en elles-mêmes des jeux. Pour les utiliser, le M.J. devra concevoir un scénario, une histoire se déroulant dans cette ville fictive et justifier l'intervention des personnages incarnés par les joueurs.

Une fois encore, la volonté de réalisme s'oppose à la jouabilité. Décrire complètement une ville dans le moindre de ses détails est aussi impossible à réaliser que le serait la tâche du M.J. s'il devait ingurgiter une telle quantité d'informations avant de convier les joueurs à pénétrer dans son univers. Qui plus est, le M.J. est souvent déçu par le comportement des personnages qui, dans la plupart des cas, passent à côté de 90 % de ce qu'il a préparé!

La course à l'univers de plus en plus détaillé n'est pas concevable. Néanmoins, les scénarios qui sont marqués par la présence des cités ne cessent de s'engranger dans les rayons déjà fournis des magasins spécialisés dans les jeux de simulation. Il y a à cela un impératif commercial. Une équipe bien rodée peut construire des villes en série et a tout intérêt à multiplier les fascicules de description. Cela profite-t-il aux joueurs? Rien n'est moins certain.

La place occupée par la description est souvent un travail plus topographique que « vivant ». D'un côté, il y a des fiches de personnages, de l'autre, la description de la ville. Mais elle manque de vie! Les joueurs, qui sont toujours en avance sur la production, doivent le ressentir comme nous : l'avenir immédiat est aux « générateurs de ville » et de « rencontres ». L'idée de base est, à plaisir égal pour les joueurs, de minimiser le travail de scénariste du M.J. L'idéal serait qu'il découvre la ville presque en même temps que les joueurs.

Une ébauche en ce sens est le « générateur de rencontres dans les rues » que nous vous proposons dans notre article sur les usages de l'encart dans les jeux de rôle. Sans doute est-ce un domaine en plein développement, c'est du moins l'un

***The free city of Haven, la plus réaliste des villes de jeux de rôle : à chaque lieu correspond une description. Elle est utilisable dans tous les jeux de rôle de type médiéval.***



de nos objectifs. En tout cas, nous verrons sans doute bientôt disparaître les rencontres totalement aléatoires au coin de la rue. Cela ne sera pas une mauvaise chose.
Jusqu'à présent les programmes pour micro-ordinateurs n'ont pas apporté aux joueurs leur ration de villes grouillantes de personnages baroques et hauts en couleur. Sauf, peut-être, *Ultima II* ou *III* (voir *J. & S.* n° 23). On y voit la ville de loin dans un premier temps, puis on y pénètre, et y rencontre des personnages gérés par le programme. Une multitude d'actions, parmi lesquelles l'acquisition d'objets est importante, y sont possibles. *Ultima III* est actuellement le plus prisé des jeux de rôle sur micro qui offrent une large place à la cité.
Du côté jeux vidéo, nous attendons toujours le véritable *Car wars* (sur fond de film). Le vidéo-disque permet en effet de donner aux joueurs les sensations les plus fortes qui soient. Cela dit ils demeurent invariablement dans le domaine du jeu d'adresse.
*M.A.C.H. 3* est l'un des tout derniers jeux sur vidéo-disque. Le joueur pilote un chasseur-bombardier. Les scènes de combats aériens se succèdent les unes aux autres dans de superbes décors. La ville qui sert de cible aux bombardements est particulièrement bien filmée. Un détail particulièrement impressionnant : les bombes pleuvent sur la ville, à chaque impulsion sur le bouton qui accompagne le manche à balai, comme par temps de mousson. Et, détail horrible, au bout de quelques instants, on s'aperçoit que des voitures roulent vraiment dans les rues!
La course au « toujours plus vrai » dans la simulation continue. Rien d'étonnant à ce que les joueurs entrent eux-mêmes sur le « plateau de jeu », dans la ville elle-même, la vraie cette fois. *Killer* est le type même du jeu urbain (voir *J. & S.* n° 21). C'est actuellement le seul aux règles suffisamment élaborées pour porter le jeu à ce niveau de réalisme : personnage et joueur sont confondus : le terrain de jeu est la vie quotidienne du joueur, les lieux qu'il fréquente.
Le sentiment qu'il manque un grand jeu « de rue » est patent. Dans *Killer*, seuls les joueurs sont concernés. Les autres, les passants, sont tout au plus les spectateurs étonnés de scènes qu'ils n'identifient pas immédiatement comme un jeu.
Les règles de *Killer*, aussi bonnes soient-elles, invitent les joueurs à se donner en spectacle, volontairement ou malgré eux, mais excluent d'office les non-joueurs. On rêve d'un grand jeu invitant les passants à participer...

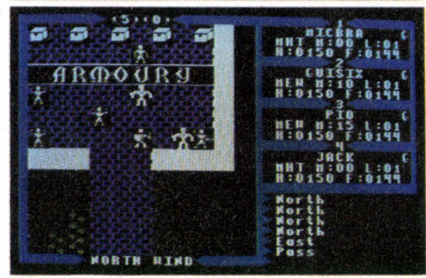
*Michel Brassinne*




***City of Sanctuary, ville de Thieves' World, continue de s'affiner, quartier par quartier, à mesure que paraissent de nouvelles boîtes de jeu.***

1



2



***La micro-informatique permet de gérer avec facilité les différences d'échelles. Ici, dans Ultima II et III, le joueur (1) atteint la ville, puis y pénètre (2).***

***Big Rubble, pour Runequest, offre aux joueurs le supplément de réalisme de la « perspective cavalière ».***



# DST

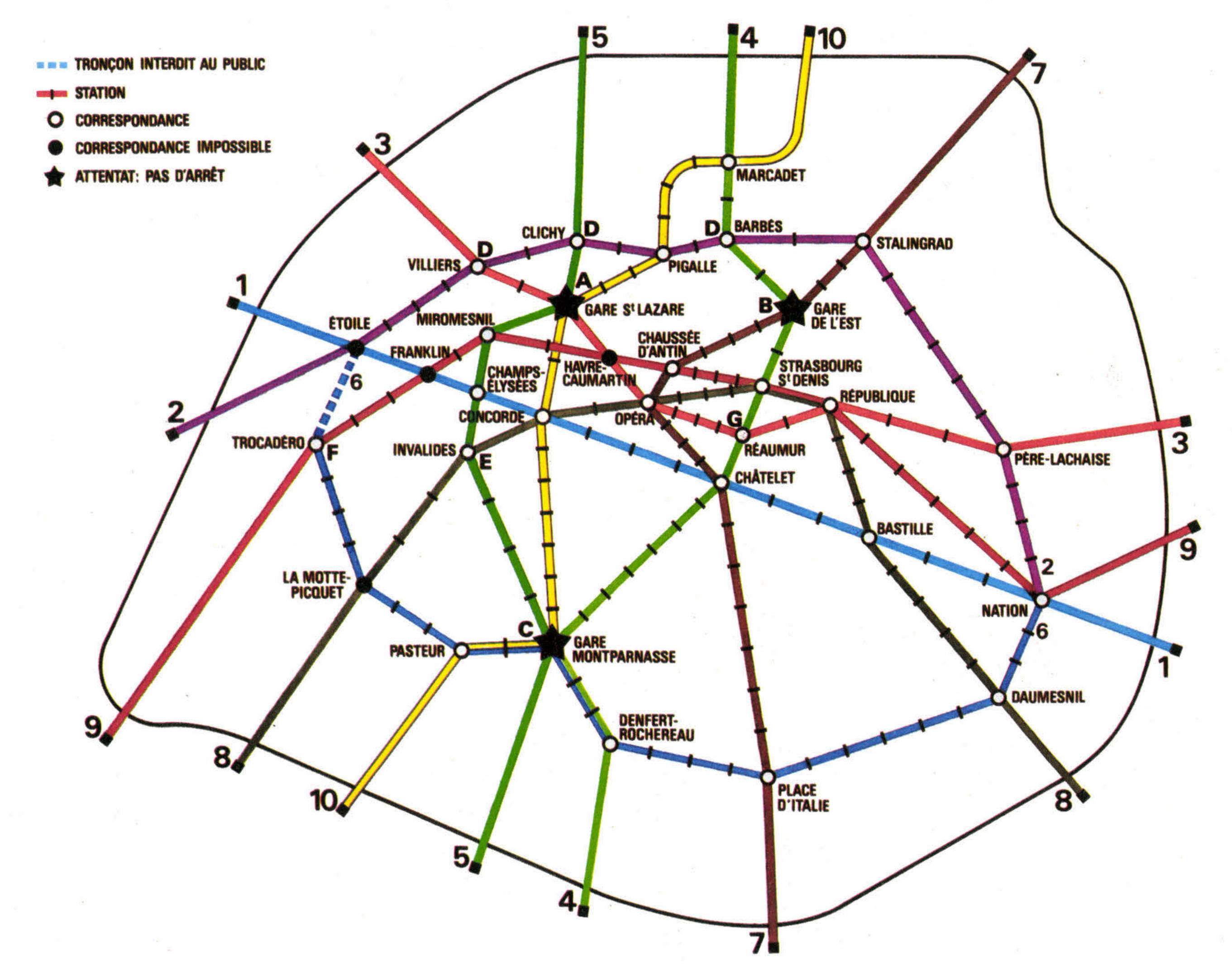
*La ville, ici, c'est Paris. Avec son métro. Voici un petit jeu d'aventure qui vous lance dans son réseau avec pour objectif d'atteindre les locaux de la DST. Mais au fait, savez-vous où ils se trouvent?*

Pas de chance. Ça tombe précisément aujourd'hui où toutes les lignes du R.E.R. sont en grève, et le trafic complètement stoppé sur trois lignes du métro!
Ce matin, dans ma boîte aux lettres, j'ai trouvé un paquet de cigarettes contenant deux cigarettes. Bizarre... Rentré chez moi, je l'examinai attentivement; sur le paquet était noté : RÉAUMUR LAISSER-PASSER. Mais dans l'une des cigarettes je découvris un micro-film... Muni de ma grosse loupe, je tentai de déchiffrer quelque chose. Finalement je pus lire : CONFIDENTIEL DÉFENSE...
Sans perdre une seconde, je décidai de me rendre, avec ce « document » plus que brûlant, aux bureaux de la Direction de la Surveillance du Territoire... Mais visiblement je devais me rendre auparavant à Réaumur pour obtenir un laisser-passer...

**Le jeu :**
Le joueur entre dans Paris, en utilisant le plan de métro ci-contre, par une quelconque des portes et lignes de son choix.
Les numéros indiqués sur le plan sont les numéros des lignes de métro en circulation. Seules sont indiquées les stations où les changements de direction sont possibles (Stalingrad, Barbès, etc.).
A chaque changement souhaité, on doit se reporter à la note correspondant au numéro du croisement des deux lignes, qui se trouve de la manière suivante (de gauche à droite) : première partie, ligne de départ; deuxième partie, ligne d'arrivée.
Exemple : le joueur est à Bastille, il vient de Nation et veut se rendre à République, il lit la note 18 (dans la liste ci-dessous).
Si la note n'existe pas, cela signifie qu'il n'y a rien de particulier à signaler dans ce changement.
Certaines stations de correspondance sont gratifiées d'une lettre, de A à G. Des événements importants s'y déroulent. Le joueur doit obligatoirement lire la note correspondante avant de poursuivre son chemin...
Si, pour une raison ou pour une autre, le joueur doit sortir du métro, il redouble le numéro de la station, et lit la note correspondante.
Exemple : à Réaumur, pour chercher le laisser-passer, le joueur lit la note 33 ou 44 suivant qu'il y arrive par la ligne 3 ou la ligne 4.
A partir de la station Réaumur, le temps du joueur est compté. Il comptera un point de déplacement par stations de métro parcourues.
La liste de notes ci-dessous indique des événements qui se déroulent durant le trajet jusqu'à la DST.
Et maintenant, saurez-vous atteindre la DST à temps?

**Symboles utilisés :**
→n se rendre à la note n.
←n lire la note n, il vous arrive...
↑ x se diriger vers la station x.
♖ si vous êtes à...
◆ si vous n'êtes pas à...
☆ il ne se passe rien.
○ passer.
♣ policier.
X interdit, fermé.
♥ laisser-passer.

**Événements :**
**11.** ◆ Champs-Élysées → 111; sinon → 122.
**14.** si ↑ C, ☆; sinon → 117.
**15.** si ↑ Invalides → 140; sinon → 141.
**18.** ♖ Bastille, ☆; ♖ Concorde et que vous ↑ Opéra, vous pouvez ○; sinon → 154.
**22.** → 111.
**23.** ♖ Père Lachaise, vous pouvez ○; sinon → D.
**24.** si ↑ Marcadet, ☆; sinon → 156.
**25.** → D.
**33.** ♖ République → 111; sinon → 123.
**37.** si ↑ Chatelet, ☆; sinon → 148.
**38.** si ↑ Strasbourg-St-Denis, ☆; sinon → 145.
**39.** si ↑ Nation, ☆; sinon → 148.
**44.** → 123.
**46.** si ↑ Italie, ☆; sinon → 150.
**47.** si ↑ Italie, ☆; sinon → 148.
**49.** si ↑ République, ☆; sinon → 155.
**55.** ♖ Champs-Élysées, → 11; ◆ Miromesnil, → 152; sinon → 131.
**58.** → 85.
**66.** ♖ Trocadéro, → 144; sinon → 136.
**69.** ♖ Nation, ☆; sinon → 140.
**73.** si ↑ Villiers, ☆, vous pouvez ○; sinon → 155.
**74.** → 14.
**77.** → 136.
**78.** si ↑ République, ☆; sinon → 140.
**79.** → 38.
**81.** si ↑ Chatelet, ☆; sinon → 120.
**83.** si ↑ Père Lachaise, ☆; sinon → 131.
**84.** si ↑ B, → 150; sinon ☆, vous pouvez ○.
**85.** → E.
**87.** si ↑ Chatelet, ☆; sinon → 143.
**88.** ♖ Invalides, → 152; ◆ République, → 136; sinon → 122.
**89.** si ↑ Nation, ☆; sinon → 141.
**94.** si ↑ B, → 157; sinon → 141.
**97.** → 94.
**98.** ♖ République, ☆; sinon → 148.
**99.** ♖ République, → 152; ◆ Trocadéro, → 112; sinon → 136.
**101.** si ↑ Chatelet, ☆; sinon → 141.
**108.** si ↑ Opéra, ☆; sinon → 118.
**111.** Vous n'êtes pas à la sortie de métro pour rejoindre la DST.
**112.** ♖ Miromesnil → 125; sinon → 122.
**113.** Sorti du métro, ← 137, vous l'avez → 146; vous ne l'avez pas → 134.
**114.** ← 146, → 111.
**115.** ← 137, vous l'avez → 119; vous ne l'avez pas → 138.
**116.** Les bureaux sont X, il est trop tard, → 132.
**117.** Il y a trop de monde dans la station, vous ne pouvez que ↑ Opéra.
**118.** ← 137, vous l'avez → 135; vous ne l'avez pas → 141.
**119.** ← 153; → 141.
**120.** ♖ Nation, ☆, vous pouvez ○, sinon → 117.
**121.** Vous devez changer de ligne, l'accès vers le centre vous est X.
**122.** ← 137, vous l'avez → 114; vous ne l'avez pas → 135.
**123.** ♖ Réaumur, → 144; sinon → 136.




**Solution dans deux mois.**

**124.** → 135.
**125.** Si vous arrivez de Chaussée d'Antin, → 131; sinon → 135.
**126.** ← 146, → 128.
**127.** → 148.
**128.** Sorti du métro vous ↑ la DST, → 147.
**129.** → 151.
**130.** ← 153, puis → 151.
**131.** ← 137, vous l'avez → 119; vous ne l'avez pas → 135.
**132.** Vous avez échoué.
**133.** En raison d'un attentat...
**134.** C'est un collaborateur, il vous délivre un ♥.
**135.** Vous êtes emmené parmi d'autres au centre de fouille et de contrôle → 132.
**136.** → 111.
**137.** Un ♣ vous demande votre ♥...
**138.** ☆. Vous pouvez ○ → 113.
**139.** On reçoit votre message, vous avez réussi.
**140.** ← 137 vous l'avez → 146; vous ne l'avez pas → 154.
**141.** Il vous est formellement X de ○.
**142.** ← 137, vous l'avez → 146; vous ne l'avez pas → 121.
**143.** Un ♣ vous demande si vous allez jusqu'à B; oui → 149; non → 146.
**144.** → 122.
**145.** ♖ République, ☆, vous pouvez ○; sinon → 127.
**146.** Le ♣ vous laisse ○.
**147.** Si vous avez totalisé plus de 9 stations depuis Réaumur → 116; sinon → 139.
**148.** ← 137 vous l'avez → 130; vous ne l'avez pas → 141.
**149.** Alors il vous conseille de prendre une autre ligne.
**150.** ← 133, le trafic est régulé, ← 137, vous l'avez → 146; sinon → 129.
**151.** Après un moment de réflexion (+ 1 P.S.) → 146.
**152.** → 122.
**153.** Le ♣ contrôle la validité de votre ♥...
**154.** → 141.
**155.** ← 137, vous l'avez → 130; vous ne l'avez pas → 129.
**156.** ← 133, puis → 141.
**157.** ☆, vous pouvez ○.
**1010.** → 136.
**A, B, C.** Gares ferroviaires victimes d'attentat, pas de changement possible à ces stations.
**D.** Si vous n'avez pas de ♥, vous devez ↑ Pigalle; sinon ○.
**E.** Si vous n'avez pas de ♥, vous devez sortir de Paris, sinon ○.
**F.** Tous les passagers sont contrôlés, → 142.
**G.** La station entière est contrôlée, → 115.

*Philippe Fassier*

# JEUX ET STRATÉGIE URBAINE

*Vous pensiez bien que nous n'allions pas nous contenter d'explorer pour vous les jeux inventés par les autres. Après la petite promenade dans le métro des pages précédentes, voici trois autres jeux inédits dont le terrain est la ville. Mieux, nous invitons les possesseurs de micro à créer leur propre ville... pour jouer.*

La ville est un grand terrain d'aventure pour peu qu'on la regarde d'un œil un tantinet ludique. Elle se prête bien volontiers à tous les jeux de réflexion et de simulation qu'on puisse imaginer. Mais il existe au moins deux manières de la prendre comme support de jeu : en utilisant ses représentations (plans, documents) ou en entrant soi-même sur le « plateau de jeu ». La première approche permet de pratiquer des casse-tête, des jeux de parcours (type labyrinthe) et des jeux de simulation fonctionnant sur le mode des wargames; la seconde approche appelle les jeux de simulation grandeur nature (type *Killer*) ou de grands jeux de parcours jalonnés d'épreuves, à l'image des rallyes.

La représentation la plus familière d'une ville est son plan. Parmi les plus courants, celui du calendrier des PTT. C'est un bon support de jeu, surtout si la ville n'est pas importante. Plus rare et plus chère la photo aérienne détaillée de votre région est un support magnifique. Il est possible de se la procurer à l'I.G.N. (Institut Géographique National, 107, rue de la Boétie, 75008 Paris, tél. : 16 (1) 359-09-76).

L'un des jeux les plus faciles à pratiquer sur un plan des rues est le wargame. La guérilla urbaine sera le thème des jeux que nous avons conçus à votre intention. Un thème qui connaît les faveurs de l'État-major des Armées qui, au cours du mois de mars dernier, simulait pendant 72 h et... avec 5 000 participants des actions de sabotage ayant pour objectif la ville de Paris.

A mesure que vous pratiquerez *Barricades* vous serez sans doute tenté d'y ajouter vos propres règles. Voici, en attendant, les règles de base.

## BARRICADES

Un groupe incontrôlé vient de circonscrire un quartier de la ville en occupant cinq carrefours. Les forces loyalistes arrivent pour réduire la poche insurrectionnelle. Le combat est loin d'être gagné, d'un côté comme de l'autre...

**nombre de joueurs** : 2;

**matériel** :

- un plan des rues d'une ville (chaque rue doit avoir au minimum 2 mm de large);
- un crayon, une gomme;
- des pions si les rues ont au minimum 5 mm de large;
- un dé ou un « crayon-dé ». Un objet facile à convertir en dé est le crayon noir à section hexagonale : il suffit de gratter la peinture sur un ou deux centimètres de long sur ses 6 faces et de marquer chacune d'entre elles des points qui figurent sur un dé. Après avoir fait rouler le crayon la face supérieure indique les points réalisés.

Il faut immédiatement préciser que seuls les « points » peuvent être occupés par un pion ou marqués dans le jeu : toutes les intersections de deux ou plusieurs rues. Un déplacement consiste à bouger un pion d'un point vers un point voisin, en passant par une rue.

L'un des joueurs joue le rôle de l'insurgé et hachure le pâté de maisons qu'il a pour objectif de garder; il entoure cinq points, d'un cercle. Ce sont les intersections qu'il contrôle. Il est possible de remplacer les cercles par des pions si l'échelle du plan s'y prête. L'autre joueur trace à un minimum de 5 points de distance les carrés qui représentent ses propres forces. Les carrés seront eux-aussi placés sur des points d'intersections.

Le but du joueur loyaliste est de reprendre tous les points qui entourent le bâtiment encerclé par les insurgés. Il dispose de 5 points (ou pions) au départ.

**déplacements** : chaque joueur, à commencer par l'insurgé, peut déplacer chacun de ses pions d'un point vers un point voisin.

**renforts** : l'insurgé peut tracer un cercle (ou poser un pion) sur chaque point qui n'a pas de point voisin libre. Le loyaliste reçoit un carré par tour en renfort (qu'il place comme précédemment).

**combats** : il y a combat quand des symboles (ou pions) adverses sont voisins, donc en contact. Le cas le plus intéressant pour l'un des combattants est celui où il est au contact avec un point adverse à partir de plusieurs des points qu'il contrôle. Chaque joueur lance un dé auquel il ajoute le nombre de ses unités au contact. Le joueur qui fait le plus au dé gagne le combat. L'unité adverse doit reculer; si elle ne peut pas se déplacer, elle est éliminée. Si le vainqueur a réalisé au total deux points de plus que son adversaire, l'unité adverse est éliminée.

Voici un plan sur lequel vous pouvez faire immédiatement vos premières armes. Ce même plan servira à un autre jeu simple mais qui mobilisera tout de même votre attention. Il s'agit de parcourir les rues de la ville de A à Z...




## A-Z VILLE

Vous avez le droit de suivre les rues dont les initiales sont dans l'ordre de l'alphabet (par exemple Algo, Belzébuth, Cruise, etc.). Vous pouvez partir de n'importe quelle rue ayant un A pour initiale, l'essentiel étant d'atteindre la rue Zork. Précisons que les tronçons de rue qui ne portent pas de nom ont en fait le même que celui qui est inscrit dans une autre partie de la même rue et que le fait de croiser une rue sans l'emprunter ne permet pas de changer de lettre. Les rues portant la même initiale peuvent être empruntées les unes à la suite des autres. Vous êtes en présence d'un labyrinthe dont vous ne connaissez que la sortie (ce qui ne veut pas dire qu'il est facile de le prendre à l'envers !). Solution dans le prochain numéro.

Plus complexe mais plus réaliste voici une tout autre approche du wargame : *Normandie*.

Si vous n'avez jamais pratiqué le wargame, c'est le moment de vous y mettre d'autant que *Normandie* est inédit sous la forme papier crayon et que les « wargameurs » eux-mêmes n'ont jamais (ou presque) exercé leur type de jeu préféré de cette manière. Il s'agit, pour les habitués de notre rubrique Ludotique, de la version papier-crayon de *Computer Ambush* (voir *J. & S.* n° 10). *Normandie* est un jeu à la fois très accessible et néanmoins réaliste. Nous vous conseillons, au début, de n'utiliser que quatre personnages par joueur.

# NORMANDIE

La scène se déroule dans un village normand, peu après le Débarquement... L'un des joueurs (arrière-garde) défend le village; l'autre, une avant-garde alliée, tente de l'investir.

**nombre de joueurs** : 2;

**matériel** : le plan du village, du papier, des crayons, une gomme et deux dés à 10 faces ou un annuaire.

**but du jeu** : éliminer les quatre soldats adverses;

**la grille d'ordre** : il s'agit d'une grille de 4 × 10 cases. Chaque rangée de cases correspond aux dix actions que chaque personnage peut effectuer au cours de chaque tour. Chaque joueur prépare une grille et indique devant chaque rangée un chiffre (ou un nom) désignant chaque personnage. Choisissez une spécialité à chacun d'eux : (F)usil, (G)renade, (B)azooka ou (M)itrailleuse et notez l'initiale à côté de chacun des noms (voir exemple de grille).

**le plan** : il est repéré horizontalement en x et verticalement en y. Chaque intersection est désignée par sa valeur en x et y (par exemple, entrée de l'église en x = 14, y = 30 ou plus simplement 14/30). Le joueur qui investit le village place ses personnages sur des intersections dont les valeurs en y sont supérieures à 30. Le défenseur place les siens sur des intersections de valeur en y inférieures à 17. Tous les soldats-personnages sont marqués d'un cercle numéroté entourant l'intersection qu'ils occupent.

Sur le plan, les portes sont représentées par des traits maigres, les fenêtres sont ouvertes.

**le tour de jeu** : il se déroule en deux temps. Les joueurs notent en secret les actions de leurs personnages, puis les effectuent sur le terrain après les avoir rendues publiques et en tirent les conséquences.

**a.** rédaction des ordres : à l'aide de la table des actions, chaque joueur remplit sa grille d'ordre. Chaque personnage peut consommer 10 points d'action par tour (s'il n'est pas blessé); chaque action vaut 1 point. Certaines des actions demandent plus de temps. Par exemple LG (lancer une grenade) est une séquence qui vaut 2 points : L et G (voir exemple d'action).

**b.** actions : les six premières, sur la table des actions, concernent les mouvements. Les déplacements sont notés à l'aide de flèches indiquant la direction adoptée vers une intersection voisine. Les autres permettent de mieux viser ou de se protéger. Il faut préciser qu'il faut obligatoirement se (R)elever avant de pouvoir à nouveau se déplacer, si l'on était (C)ouché ou à (G)enoux.

Les six autres actions concernent les armes. Elles sont utilisables à partir de tous les points du terrain, pour autant que le point visé soit visible (sauf grenade). D'une fenêtre ou d'une porte, le tireur n'a que 90° d'angle de tir (45° à gauche, 45° à droite).

• fusil : il vise un point, désigné par ses coordonnées en x et y. Un segment de droite tracé légèrement au crayon indique la trajectoire. Elle ne doit pas être interceptée par un mur. Il ne touche qu'un adversaire à la fois, au point d'impact.

• grenade : le personnage vise un point situé à une distance maximale de cinq intersections dans l'une des huit directions. Elle peut être jetée par une fenêtre, mais pas une porte, par-dessus une maison, mais pas par-dessus l'église. Elle atteint tout à quatre cases de distance du point d'explosion dans les huit directions.

• mitrailleuse : elle atteint son point d'impact et touche tout personnage situé sur la ligne de trajectoire.

• bazooka : il vise un point de coordonnées x et y et détruit les murs et portes qu'il touche (marquer le mur

| | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| $1_M$ | ↗ | ↗ | I | M | $V^{20}_{6}$ | $T_M$ | $T_M$ | $V^{28}_{19}$ | $^{T}{}_{M}$ | $T_M$ |
| $2_G$ | ↗ | → | $V^{16}_{16}$ | L | G | ← | ↙ | C | R | ↖ |
| $3_B$ | G | A | B | $V^{18}_{15}$ | $T_B$ | R | ← | ↓ | C | C |
| $4_F$ | $V^{21}_{17}$ | $T_F$ | R | → | C | | | | | |

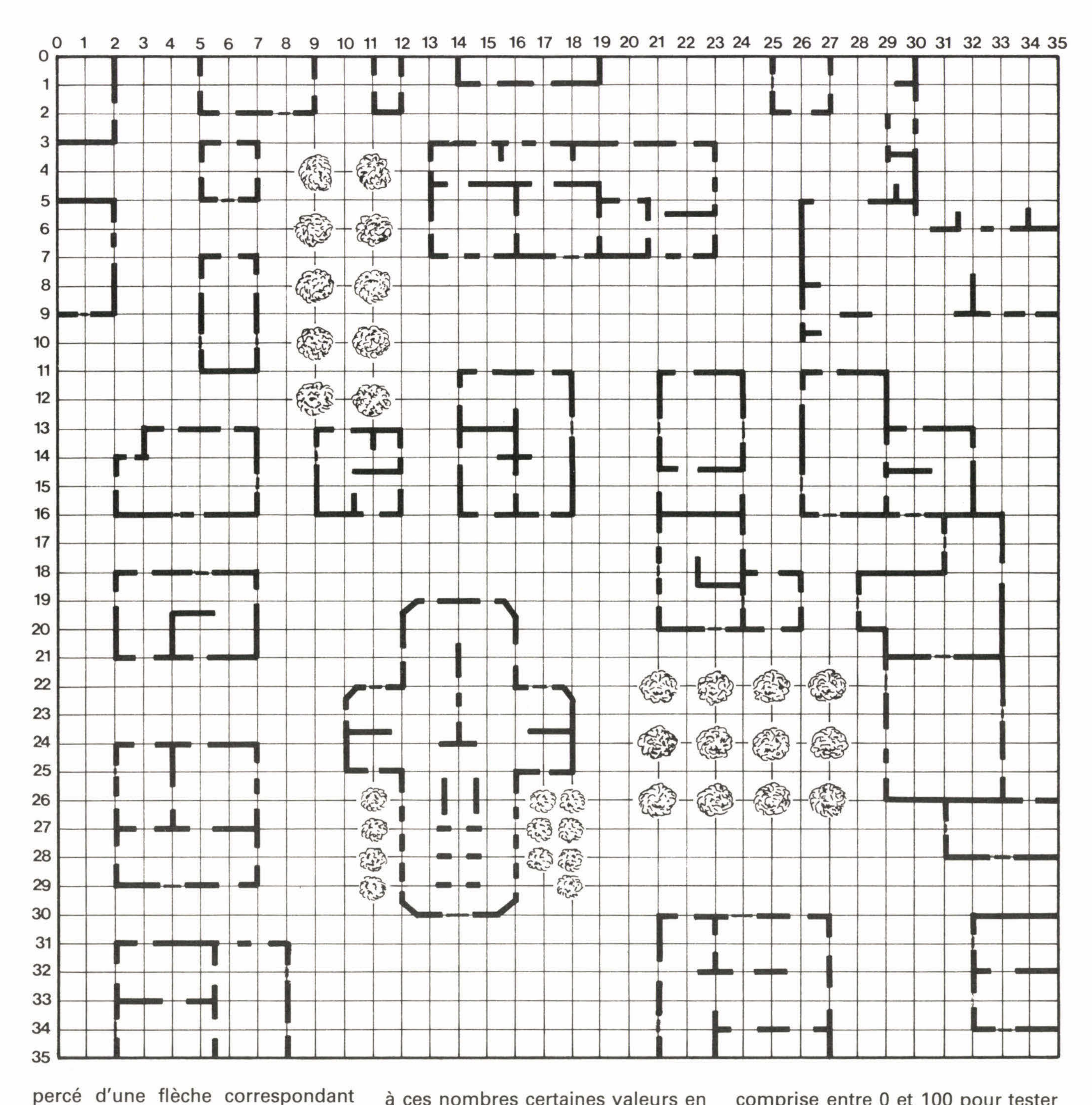
**Exemples d'actions des quatre personnages d'un joueur.**
*Le soldat $2_G$ court vers le nord-est, puis l'est, vise le point x = 16, y = 16, lance une grenade, repart vers l'ouest, court vert le sud-ouest, se met à plat ventre (explosion), se relève et court vers le nord-ouest. Le soldat $4_F$, touché à deux reprises n'a plus que cinq points d'action par tour.*

| Actions | Abréviations |
|---|---|
| se déplacer | ↑ ↗ → ↘ ↓ ↙ ← ↖ |
| s'agenouiller | G |
| se coucher | C |
| se relever | R |
| franchir une porte | F P |
| franchir une fenêtre | F F |
| installer la mitrailleuse | I M |
| démonter la mitrailleuse | D M |
| armer le bazooka | A B |
| lancer une grenade | L G |
| viser le point x, y | $V^{x}_{y}$ |
| tirer (notez avec quoi) | Tm ou Tb ou Tf |

**Table des actions**

| Armes | % de toucher la cible | | | |
|---|---|---|---|---|
| | couché | à genoux | debout | en courant |
| Fusil | 80 % | 70 % | 60 % | 40 % |
| Grenade | 60 % | 70 % | 80 % | 50 % |
| Mitrailleuse | 90 % | 80 % | — | — |
| Bazooka | 90 % | 100 % | 80 % | — |

**Table des pourcentages de réussite**




percé d'une flèche correspondant au passage formé). Il atteint les personnages à deux cases du point d'impact dans toutes les directions.

**table de pourcentage de réussite** : Le pourcentage de réussite désigne un seuil. Quand le tirage d'une valeur aléatoire est compris entre 0 et ce seuil (borne comprise), l'action est considérée comme réussie. La table de pourcentage indique les seuils théoriques de réussite au tir (par exemple 80 % de chance de toucher avec un fusil, si l'on est allongé pour tirer). Il faut retrancher à ces nombres certaines valeurs en fonction des caractéristiques de sa cible : moins 10 si la cible est dans un bosquet, derrière une fenêtre ou agenouillée; moins 20 si elle est couchée.

**la simultanéité dans le jeu** : les joueurs prennent leurs feuilles d'ordre après rédaction et effectuent les actions placées en 1, puis celles placées en 2, et ainsi de suite jusqu'à 10. Si, au cours de n'importe laquelle de ces phases successives, l'un des personnages tire, le joueur qui le manipule fait sortir une valeur comprise entre 0 et 100 pour tester la réussite de son tir.

Chaque personnage a trois points de vie : touché une première fois, il perd 2 points d'action, une seconde fois, il perd 3 points d'action supplémentaires (il ne lui en reste que 5), la troisième fois, il est hors de combat (voir exemple sur la grille d'ordre).

Pour jouer sur un plan de ville dans vos propres jeux sur micro-ordinateurs, le programme *Sols* deviendra rapidement une précieuse aide de jeu.

# SOLS

Ce programme de création de terrains variés vous servira aussi bien pour faire apparaître à l'infini des villes, des labyrinthes, des plans de château que des intérieurs en vue directe (portes, couloirs, voûtes, etc.). Le Basic utilisé est le plus simple qu'il soit possible de présenter et vous pourrez l'améliorer sans peine. L'essentiel, pour commencer, est qu'il soit « transparent ». L'une de ses caractéristiques est de ne pas créer aléatoirement ses images.

Ainsi, après avoir parcouru une centaine de cases « vers l'ouest », vous retrouverez le même décor en revenant sur vos pas. C'est évidemment important pour tous les jeux d'aventure, les jeux de rôle et autres labyrinthes complexes.

Voyons-le de plus près. Les lignes 40 à 170 chargent dans des variables « indicées » des chaînes de caractères (ici des X et des espaces). En 200 et 210, le programme vous demande d'indiquer votre point de départ en X et Y sur des repères en coordonnées cartésiennes. Si vous n'avez pas l'INPUT susceptible d'inclure des guillemets, procédez comme en 220-230, en tapant d'abord le PRINT, puis l'INPUT. Les tests qui suivent votre choix incrémentent ou décrémentent les valeurs en X et Y.

Le calcul de la valeur de Z est le plus important. En augmentant le multiplicateur, vous augmenterez le nombre de valeurs que peut prendre Z. Vous modifierez considérablement les résultats en modifiant les valeurs placées en ligne 10. En fonction de la valeur de Z, le programme va chercher une ligne entre 500 et 660 et charge quatre valeurs (A, B, C et D) qui ne sont autres que les indices des variables de chaînes de caractères des lignes 40 à 170.

Le programme affiche quatre lignes de A$(A), puis quatre lignes de A$(B) et fait pareil pour C et D. Ce travail est effectué par les boucles situées entre 360 et 470. En 480, un GOTO ramène à la saisie de direction. Si vous portez le nombre de variables A$() – lire A dol de – à une centaine, le nombre de terrains que vous serez susceptible de faire apparaître à l'écran sera considérable (3 921 225 images différentes). Il ne faudra pas oublier de modifier le DIM de la ligne 30 en le mettant à 100, si votre machine le supporte (soit DIMA$ (100)). Autre possibilité, celle d'allonger les chaînes de caractères jusqu'à 40 signes (voire 80) sur certaines machines. Pour ceux qui font leurs premiers pas sur le clavier d'un micro, il faut préciser que les deux-points séparent des instructions qui pourraient être placées sur des lignes différentes. Par exemple, si votre micro n'accepte qu'une instruction par ligne, au lieu de 500 A = 5 : B = 8 : C = 9 : D = 3 : RETURN, faites 500 A = 5, 501 B = 8, 502 C = 9, 503 D = 3, 504 RETURN. Cela peut paraître d'une affligeante banalité pour certains, mais il serait dommage que les autres restent en panne à cause de tels détails. Avec un peu de travail et une bonne imprimante, les amateurs de jeux de rôle pourront éditer leurs « sols » préférés...

```
10 A = .33305:B = .111
20  REM -------------
30  DIM A$(14)
40 A$(1) = "XXXXXXXXXXXXXXXX"
50 A$(2) = "                "
60 A$(3) = "XXXX        XXXX"
70 A$(4) = "XXXX    XXXXXXXX"
80 A$(5) = "XXXXXXXX    XXXX"
90 A$(6) = "XXXXXXXX        "
100 A$(7) = "        XXXXXXXX"
110 A$(8) = "    XXXXXXXXXXXX"
120 A$(9) = "XXXXXXXXXXXX    "
130 A$(10) = "            XXXX"
140 A$(11) = "XXXX            "
150 A$(12) = "XXXXXX    XXXXXX"
160 A$(13) = "        XXXX    "
170 A$(14) = "    XXXXXXXX    "
180  REM ------------
190  PRINT "POINT DE DEPART"
200  INPUT "X=";X
210  INPUT "Y=";Y
220  PRINT "DIRECTION ?(1-4)->";
230  INPUT D
240  IF D = 1 THEN Y = Y + 1
250  IF D = 2 THEN X = X + 1
260  IF D = 3 THEN Y = Y - 1
270  IF D = 4 THEN X = X - 1
280  REM  ---CALCUL---
290 Z = (( COS (A * X)) * ( COS (
    B * Y)) + 1) * 8
300 Z =  INT (Z)
310  PRINT Z + 1
320  ON Z + 1 GOSUB 500,510,520,5
    30,540,550,560,570,580,590,6
    00,610,620,630,640,650,660
330  HOME : REM  EFFACE ECRAN
340  PRINT "X="X;" Y="Y
350  REM ==================
360  FOR Q = 1 TO 4
370  PRINT A$(A)
380  NEXT Q
390  FOR L = 5 TO 8
400  PRINT A$(B)
410  NEXT L
420  FOR M = 9 TO 12
430  PRINT A$(C)
440  NEXT M
450  FOR N = 13 TO 16
460  PRINT A$(D)
470  NEXT N
480  GOTO 220
490  REM  ==================
500 A = 5:B = 8:C = 9:D = 3: RETURN
510 A = 5:B = 2:C = 4:D = 4: RETURN
520 A = 4:B = 3:C = 10:D = 4: RETURN
530 A = 5:B = 6:C = 10:D = 5: RETURN
540 A = 5:B = 7:C = 9:D = 5: RETURN
550 A = 5:B = 6:C = 7:D = 5: RETURN
560 A = 12:B = 1:C = 2:D = 12: RETURN
570 A = 3:B = 2:C = 2:D = 3: RETURN
580 A = 4:B = 2:C = 1:D = 3: RETURN
590 A = 5:B = 6:C = 7:D = 4: RETURN
600 A = 4:B = 1:C = 13:D = 4: RETURN
610 A = 2:B = 14:C = 14:D = 4: RETURN
620 A = 6:B = 14:C = 2:D = 8: RETURN
630 A = 3:B = 3:C = 2:D = 3: RETURN
640 A = 8:B = 10:C = 6:D = 5: RETURN
650 A = 14:B = 14:C = 14:D = 14: RETURN
660 A = 2:B = 15:C = 3:D = 2: RETURN
```

# L'AUTO-MONOPOLY

*Auto, non parce que vous vous rendez rue de la Paix en voiture. Mais simplement parce que vous construisez vous-même la ville dans laquelle vous allez spéculer. Et pour vous entraîner, essayez donc de vous enrichir à Ghost City.*

Sous ce nom se cache une variante du *Monopoly* pratiquée ça et là dans les permanences de lycées. Son nom ne doit rien à l'automobile, mais au fait que les joueurs tracent eux-mêmes les cases du terrain qu'ils parcourent, contrairement à l'illustre jeu de Charles Darrow (voir *J. & S.* n° 20). Comme toutes les règles des jeux non édités, celles de l'*Automonopoly* sont variables. Celles que nous vous proposons respectent l'esprit du jeu, mais ne se veulent en aucune manière LA règle.

**nombre de joueurs** : 2 à 4;

**matériel** : des feuilles de papier à petits carreaux, des crayons, une gomme, deux dés et un pion en carton par joueur;

**scénario** : c'est la ruée vers l'or! Les pionniers, dont vous faites partie, construisent une ville, tentent de s'enrichir... et bien sûr de ruiner leurs concurrents !

**but du jeu** : est vainqueur celui qui est le plus riche au moment où l'un des joueurs est éliminé, faute d'argent.

Afin que vous puissiez jouer immédiatement, nous avons construit un terrain, une sorte de « ville-fantôme », où les bâtiments ne demandent qu'à être investis par les joueurs. Certaines cases sont encore inexploitées et ainsi vous pourrez les compléter tout en pratiquant le jeu. Reportez-vous au paragraphe consacré à cette ville « prête à jouer » après avoir lu les règles du jeu papier-crayon expliquées ci-après.

**le jeu** :

- sur une feuille de papier à petits carreaux les joueurs décident d'un commun accord de fixer les limites de la ville. Utilisez toute la page si vous avez une heure ou deux devant vous, sinon délimitez la ville en suivant les côtés des carreaux de manière à entourer une surface couvrant environ les deux-tiers de la feuille ou plus simplement, à main levée, tracez une zone « patatoïde » (en forme d'« ensemble »). Le jeu sera strictement limité à la surface intérieure de la zone délimitée.
- un joueur est tiré au sort pour commencer la partie;
- il choisit un carreau quelconque qu'il marque d'un point. Ce sera le centre de la case de départ. Toutes les cases tracées seront carrées et auront trois carreaux de côté;
- le joueur trace la première case autour du point;
- les joueurs posent chacun le pion qui les représente sur cette case. Le premier tour de jeu peut commencer.

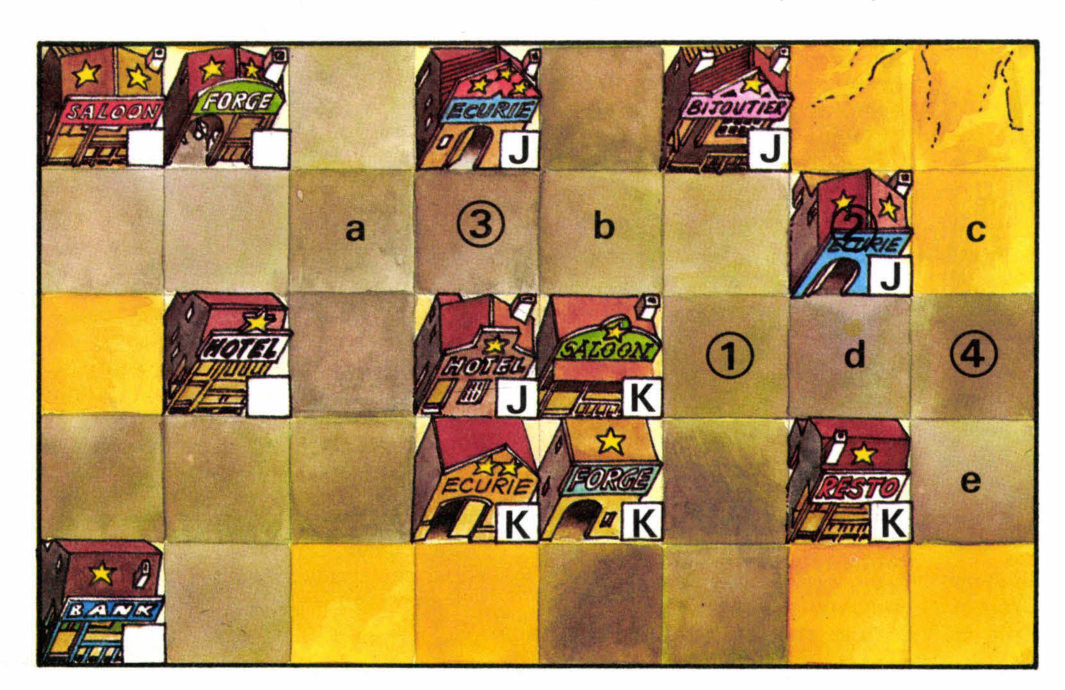
La partie se décompose en une succession de tours de jeu identiques comprenant chacun les mêmes phases. Chaque joueur effectue toutes les phases du tour, puis son adversaire (à deux) ou son voisin de gauche prend le relai. Et ainsi de suite, jusqu'à ce que la condition de fin de partie soit atteinte.

**le déplacement** :

le joueur qui entame son tour de jeu lance les dés. Il déplace son pion d'autant de cases qu'il a réalisé de points (de 2 à 12). Il y a deux manières de déplacer son pion : sur des cases déjà tracées ou en traçant de nouvelles cases à mesure de son avance.

Au cours de son déplacement de case en case, orthogonalement et pas en diagonale, le pion peut emprunter un chemin composé de cases nouvelles, de cases antérieurement tracées ou les deux.

Quel que soit le mode de déplacement adopté, le joueur est obligé d'épuiser le total des points réalisés aux dés, en comptant un point par case. Il est interdit de passer deux fois par la même case dans le même tour.




***GHOST CITY***

***Les joueurs J et K s'affrontent. J vient de lancer les dés et les différentes combinaisons de déplacements possibles de son pion lui permettent indifféremment d'aller dans les cases 1, 2, 3 ou 4 :***
***– s'il va en 1, il est devant le saloon 1 ★ de son adversaire et lui doit 60 points (voir tarif);***
***– s'il va en 2, il est chez lui et ne gagne rien;***
***– s'il va en 3, il est libre de construire sur l'une des cases marquées (a ou b). La position en a est meilleure puisqu'il sera désormais le seul à pouvoir franchir le carrefour;***
***– s'il va en 4, il est plus libre encore, puisqu'il peut ouvrir une mine en c, ou construire en d ou e. S'il construit en c, personne ne pourra plus construire en d, car c deviendrait inaccessible par la rue.***

**les nouvelles cases :**

- toute case tracée doit avoir au moins un côté commun avec une case déjà existante;
- le joueur ne peut tracer une nouvelle case que s'il peut immédiatement y faire avancer son pion;
- le tracé de toute nouvelle case coûte 10 points au joueur, qui doit retrancher cette somme de son capital (1 000 points au départ).

Les joueurs sont amenés à tracer de nouvelles cases, représentant des rues, pour étendre le jeu ou pour éviter de tomber sur des cases occupées par les adversaires.

**les cases déjà tracées :**
le pion du joueur les parcourt librement, sans dépenser de points. Tout mouvement entraînant une impossibilité ou une infraction aux règles précédentes condamne le joueur à reposer son pion sur sa case de départ du tour. Les cases nouvellement tracées ne sont pas effacées.

**les bâtiments :**

- le pion peut pénétrer dans un bâtiment ou le traverser si celui-ci appartient au joueur. Il peut y faire séjourner son pion, s'il y aboutit en fin de déplacement; il peut le traverser si celui-ci a deux côtés libres, l'un et l'autre donnant sur des rues;
- il est interdit de pénétrer dans un bâtiment de l'adversaire sauf si celui-ci en donne l'autorisation ou vend le droit de passage (le prix est libre, à vous de négocier!).

Le plus souvent, le joueur a le choix entre plusieurs parcours; l'endroit où aboutit son pion à la fin du déplacement est déterminant.

**conséquences du déplacement :**
**1.** le pion aboutit sur une case qui n'a aucun côté commun avec une case occupée par un bâtiment adverse : s'il n'existe pas d'emplacements libres voisins le joueur ne peut acheter de bâtiment et son tour est terminé.

S'il existe un emplacement libre permettant de tracer une case ayant un côté commun avec celle où se trouve le pion, alors le joueur peut, s'il le désire et si ses finances le lui permettent, y construire un bâtiment ou y créer une mine (voir le paragraphe « chercheurs d'or »).

S'il achète, il doit indiquer le type d'exploitation qu'il envisage (voir la table des constructions et tarifs) et le nombre d'étoiles choisi (1, 2 ou 3).

| Types de bâtiment | Prix d'achat en fonction du nombre d'étoiles ★ | ★★ | ★★★ | Prix d'achat d'une étoile supplémentaire | Tarif de passage |
|---|---|---|---|---|---|
| Écurie | 10 | 20 | 30 | 20 | 20 |
| Forge | 50 | 100 | 250 | 150 | 40 |
| Restaurant | 50 | 300 | 800 | 400 | 60 |
| Bijouterie | 100 | 150 | 300 | 250 | 80 |
| Épicerie | 100 | 150 | 300 | 200 | 80 |
| Banque | 200 | 400 | 800 | 250 | 100 |
| Hôtel | 400 | 800 | 1 200 | 500 | 200 |
| Saloon | 150 | 250 | 500 | 100 | 60 |
| Mine | 100 | 200 | 300 | 200 | (voir texte) |

**Table des constructions et des tarifs**

Ces indications, ainsi que les initiales du propriétaire, seront portées dans un coin de la case.
L'acheteur verse à la banque (tenue par l'un des joueurs) l'argent correspondant au montant de son achat (en points).
Il place immédiatement son pion dans le bâtiment qu'il vient d'acquérir.
Il est interdit de construire un bâtiment si sa présence interdit l'accès, par la rue, à un autre bâtiment.
Il est possible de construire un bâtiment, mais pas une mine, sur une case de rue précédemment tracée.

**2.** le joueur fait aboutir son pion sur un bâtiment qui lui appartient :
il ne perçoit rien, ni ne paie de « loyer » à un adversaire, mais peut acheter une étoile supplémentaire (ou plusieurs) pour son bâtiment. Le nombre d'étoiles d'un bâtiment ne peut excéder trois.

**3.** le pion du joueur aboutit sur une case qui a un (ou plusieurs) côtés communs avec une (ou plusieurs) cases occupées par un bâtiment adverse :
le joueur n'a pas le droit de construire.

Pour chaque case adjacente occupée par un bâtiment adverse il doit payer une redevance dont le montant est indiqué par le tarif, le versement correspond au nombre inscrit dans la colonne tarif, multiplié par le nombre d'étoiles du bâtiment. Par exemple, si votre pion finit sa course devant un hôtel 2 étoiles adverse, vous devez payer 400 points (200 × 2).
Si plusieurs pions aboutissent sur la même case, chaque joueur subit la même règle.

**chercheurs d'or :**
hormis ce que dépenseront vos adversaires en passant par les bâtiments que vous possédez, la seule manière de gagner de l'argent est d'exploiter une mine d'or.

Les joueurs n'en sont jamais propriétaires, mais seulement exploitants (quelles que soient les sommes versées pour les établir).

A la fin de son déplacement, un joueur peut décider d'ouvrir une mine, les conditions sont les mêmes que pour les bâtiments.

Il est interdit d'ouvrir une mine sur une case de rue, sur toute case précédemment tracée ou déjà entourée de rues ou de bâtiments.

Les mines sont à tout le monde et chaque joueur peut occuper une mine laissée vacante. Elles ne peuvent être occupées et exploitées, que par un seul pion à la fois. Le plateau de jeu ne peut compter plus de mines que de joueurs;

Dès qu'un joueur peut placer son pion sur une case « mine », il touche immédiatement : la somme des points réalisés aux dés multipliée par le nombre d'étoiles de la mine, multiplié par 20.

Un pion peut rester trois tours sur une case de mine. Il est ensuite contraint de quitter. Il peut y revenir si les dés le lui permettent.

**Ghost-city**
Dans la ville abandonnée de Ghost-city, vous arrivez par le sud. Posez vos pions sur la case marquée d'une flèche. Chaque joueur doit suivre les indications fournies dans la règle papier-crayon; quand vous avez la chance d'atteindre un bâtiment existant, vous pouvez l'occuper en versant la somme indiquée au tarif. Marquez vos initiales dans l'angle de la case. Certaines cases sont seulement ébauchées : à vous de vous les approprier.

*Michel Brassinne*



SALOON
FORGE
ECURIE
BIJOUTIER
ECURIE
HOTEL
HOTEL
SALOON
ECURIE
FORGE
RESTO
BANK
EPICERIE
GHOST CITY

# LA CITÉ MAUDITE

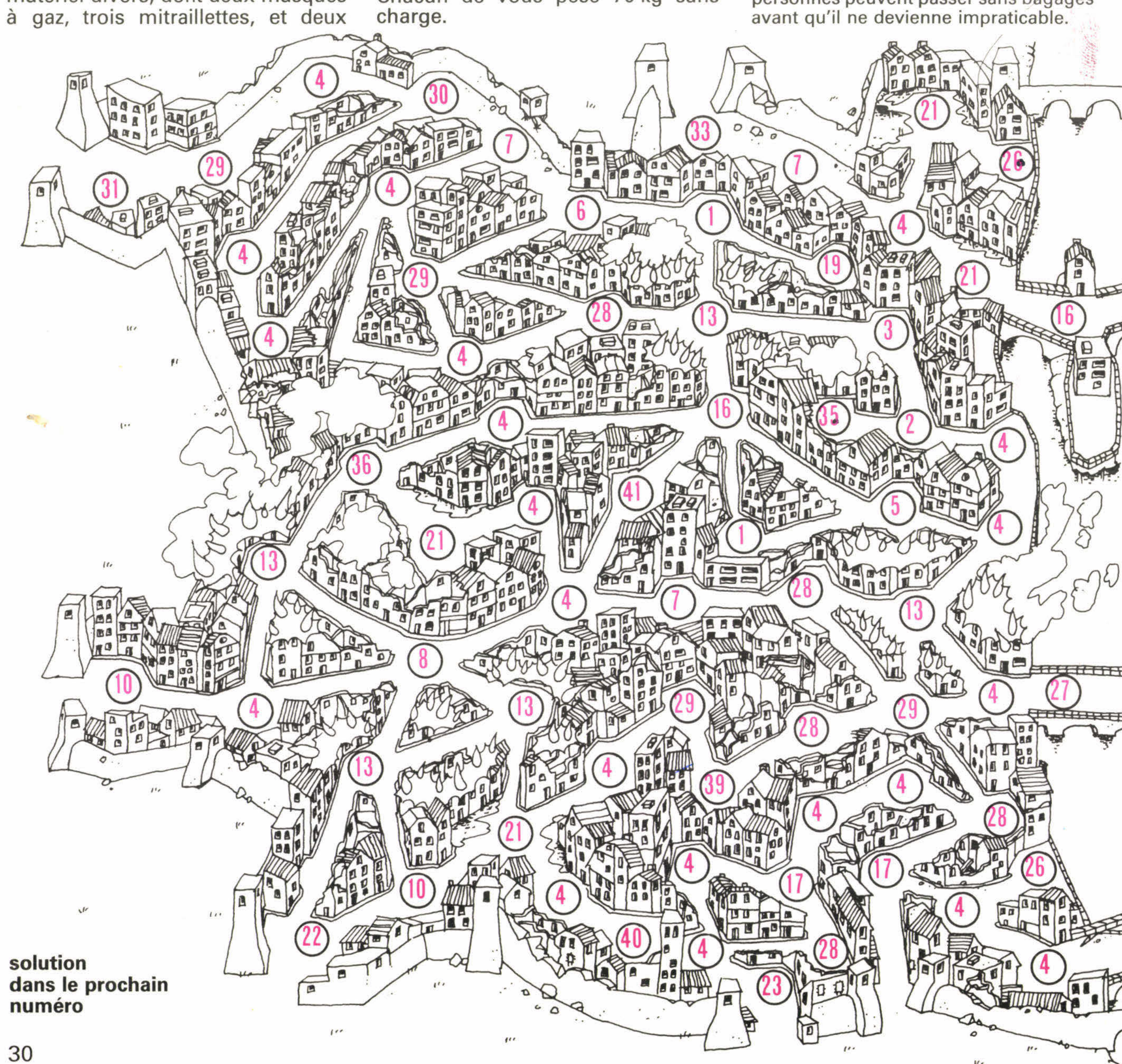
*La ville est ravagée par un terrible incendie. Vous n'êtes que cinq survivants à parcourir encore les décombres. Mais, il est temps de fuir...*

**Le jeu :**
vous êtes tous les cinq en A; et devez atteindre l'une des portes de la cité.
A chaque chiffre (en rouge) que vous rencontrerez, vous vous reporterez à la note correspondante, liste ci-après. Elle vous indiquera la suite des événements.
Vous partez donc en emportant avec vous 30 kg de nourriture, 50 kg de matériel divers, dont deux masques à gaz, trois mitraillettes, et deux tenues de plongée. Vous vous les répartissez... Attention à ne pas les abandonner trop vite.
A cause des décombres qui jonchent la grande cité, vous reliez deux étapes (chiffres en rouge) en deux heures... Avec l'effort, chaque équipier mange un kilogramme de nourriture toutes les quatre heures... Mais vous ne pourrez tenir plus de huit heures sans manger.
Chacun de vous pèse 70 kg sans charge.

Si vous devez sortir indemnes tous les cinq de la cité, vous pouvez en cours de route vous séparer. Mais attention, votre séparation ne peut durer plus de huit heures...
Prêt pour l'expédition?...

**Événements :**

**1.** Passage périlleux. Il vous faut quatre heures pour le franchir.
**2.** Vous trouvez une voiture dont le réservoir est vide. Vous allez chercher de l'essence en 3. Vous relierez les étapes suivantes en deux fois moins de temps.
**3.** Poste essence.
**4.** Étape calme, rien à dire.
**5.** Votre moyen de transport est hors d'usage; vous continuez à pied.
**6.** Passage étroit vers 7. Seules deux personnes peuvent passer sans bagages avant qu'il ne devienne impraticable.




**solution dans le prochain numéro**

**7.** Gaz dangereux. Avez-vous vos masques?

**8.** Les rats grouillent. Vous ne craignez rien vous-mêmes, mais ils attaquent votre ravitaillement; il ne vous reste plus de nourriture.

**9.** Les événements vous ont creusés. Vous finissez vos provisions de bouche d'un seul coup!

**10.** Passerelle en mauvais état. Pas plus de 70 kg par passage. Passez-vous?

**11.** Quartier inondé. Pour le franchir, passez d'abord en 12 prendre une barque.

**12.** Barque.

**13.** Quartier en flammes. Infranchissable.

**14.** Seul passage vers 15, le métro est inondé. Avez-vous vos tenues de plongée?

**15.** Sortie de la zone du métro inondé.

**16.** Décombres : trois personnes peuvent emprunter ce passage avant qu'il ne s'écroule.

**17.** Vous rencontrez des pillards. Seule solution : la fuite vers 6 ou 28.

**18.** Empruntez les galeries encore praticables du métro. Vous ressortez en 19, au bout de dix heures!

**19.** Sortie du métro en venant de 18.

**20.** Votre ravitaillement tombe à l'eau. Il est perdu à tout jamais.

**21.** Votre matériel tombe à l'eau. Il est perdu à tout jamais.

**22.** Avez-vous franchi le passage 10?

**23.** Pouvez-vous atteindre cette porte?

**24.** Passage inondé. Infranchissable sans tenue de plongée.

**25.** Une barque vous permet de franchir une seule fois la rivière : mais pas de charge supérieure à 145 kg.

**26.** Point de débarquement après votre traversée.

**27.** Pont en mauvais état : pas plus de 90 kg par passage.

**28.** Passez où vous pouvez.

**29.** Des loups ont envahi le quartier. Pour en venir à bout, il vous faut une arme à feu chacun. Sinon, fuyez par 28.

**30.** Vous devez être tous les cinq réunis pour venir à bout d'un bloc de béton barrant le passage.

**31.** Pouvez-vous atteindre cette porte?

**32.** Utilisez les tenues de plongée pour traverser. Vous arrivez en 26.

**33.** Pouvez-vous atteindre cette porte?

**34.** Empruntez le métro. Vous ressortez en 35 au bout de 8 heures.

**35.** Sortie du métro en venant de 34.

**36.** Point de ravitaillement. Vous pouvez prendre 5 kg de nourriture par personne.

**37.** Entrée du métro inondé, vous ressortez en 38. Avez-vous vos tenues de plongée?

**38.** Sortie du métro en venant de 37.

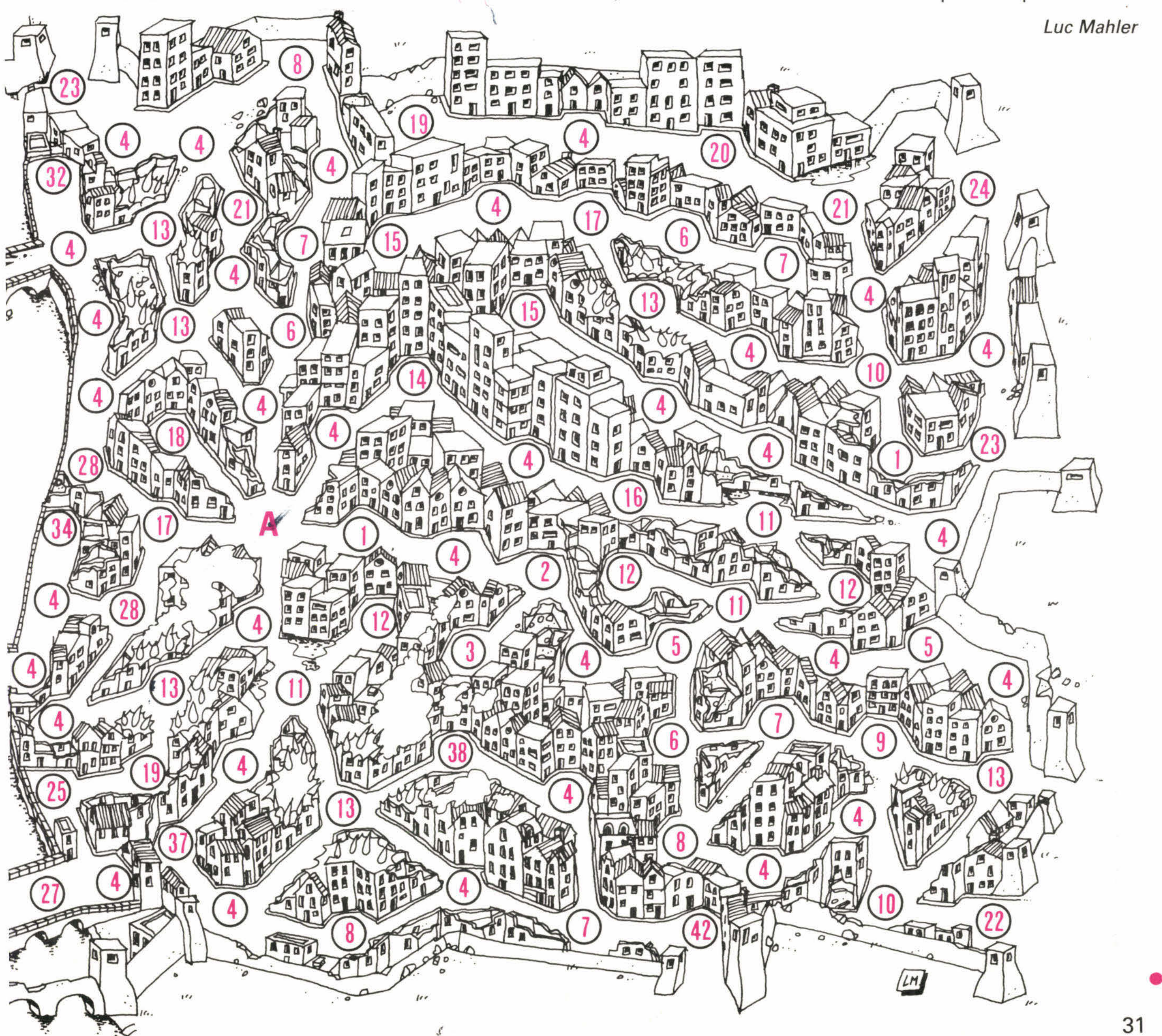
**39.** Entrée du métro inondé, vous ressortez en 40. Avez-vous vos tenues de plongée?

**40.** Sortie du métro en venant de 39.

**41.** Encore des pillards! Cette fois, ils s'emparent de votre matériel.

**42.** Sortez-vous par cette porte?

*Luc Mahler*



la règle officielle

# LA BELOTE

*Plus d'un Français sur deux a déjà joué, paraît-il, à la Belote. C'est vraiment notre jeu national. Pourtant, à côté de ses innombrables variantes régionales, qui en font la richesse, la Belote attendait toujours une forme unifiée. Aujourd'hui, deux Fédérations proposent enfin les règles standard qui devraient permettre la floraison de compétitions nationales. Voici ces règles.*

Paris, 1908 : le carrefour de Châteaudun ouvre ses terrasses aux voyageurs de commerce. Les diamantaires du quartier reçoivent de nombreux confrères hollandais et américains. Il n'en faut pas plus pour que ces derniers, au hasard des rencontres, enseignent le jeu du « bel atout » aux représentants itinérants. C'est ainsi que ce jeu, par la facilité de ses règles de base, rencontre dans toute la France un immense succès populaire.

Mais d'où venait-il? Car s'il est certain qu'on y jouait en Flandres et en Amérique du Nord au début du siècle, ses racines, sa filiation se perdent dans le flou.

On trouve bien en Hongrie, vers la fin du XIX<sup>e</sup> siècle le « glabnasse » qui pourrait être une forme ancienne ou dérivée du jeu de Belote, mais aucune recherche sérieuse ne permet de l'affirmer. On ne peut que s'interroger sur les origines de la Belote.

Deux arguments défendent tout simplement la thèse de la « génération spontanée » au début du siècle : le manque de données sérieuses permettant de situer la pratique du jeu avant cette époque et l'utilisation d'une double hiérarchie dans la valeur des cartes.

En effet, cette apparente complication d'un symbolisme naturel est l'une des caractéristiques de l'esprit qui régnait à la fin du XIXe et au début du XXe.

Quoi qu'il en soit, on sait que la Belote est vite devenue notre « jeu national ». Mais un jeu national fait de jeux régionaux. Règles différentes et variantes sont en effet innombrables. D'où la double mission incombant aux « fédérateurs ». D'une part, codifier une « Belote de concours » unifiée, permettant d'élaborer compétitions et classements nationaux. D'autre part préserver les particularités régionales et sauvegarder la saveur inestimable des tournois locaux.

Réjouissons-nous de voir les deux fédérations relever à l'unisson ce défi.

Les règles qui suivent nous ont été communiquées par la F.F.Be. A notre connaissance, elles ne diffèrent en aucun point de celles de la F.F.B. (d'après *Sud-Ouest Dimanche* du 11 mars 1984). Il s'agit des règles du jeu proprement dites.

En revanche, il semble que les projets de « code », c'est-à-dire la manière de régler les litiges en cours de partie, comportent quelques différences. Le principe est pourtant commun : « les communications entre partenaires ne s'échangent pas autrement que par les cartes jouées; tout autre moyen de signalisation est illégal, et par conséquent sanctionné ». Il s'agit ici des fausses-donnes, cartes jouées à tort, « appels », « hésitations »... Mais il n'y a pour l'instant pas accord sur le montant des pénalités. De même, les deux fédérations proposent pour l'instant des modalités différentes pour l'organisation des compétitions (nombre de parties...). C'est pourquoi nous n'abordons pas ces points aujourd'hui. Notre plus grand espoir est de pouvoir publier


photo Marc Ghigou - Sud-Ouest.

***LE PREMIER CHAMPIONNAT DE FRANCE PAR ÉQUIPES : huit cents « beloteurs » réunis le 18 mars au Parc des Expositions de La Rochelle. Un succès encourageant.***

prochainement un texte sur lequel tout le monde soit d'accord.
La balle est dans le camp des Fédérations, nous attendons leurs réactions.

## RÈGLES

• La Belote de compétition se joue à quatre, les joueurs à la même table étant associés deux à deux. Les paires ainsi formées sont opposées. Les joueurs associés se font face.

• La Belote se joue avec un jeu de 32 cartes.

• Il existe deux hiérarchies des cartes :
**1.** La hiérarchie dans les couleurs autres que l'Atout :
A 10 R D V 9 8 7
**2.** la hiérarchie dans la couleur d'Atout :
V 9 A 10 R D 8 7

• Le choix d'un Atout est obligatoire. Il s'établit réglementairement à l'issue d'un ou de deux tours d'enchères.

• Au jeu de la carte, dans une autre couleur que l'Atout, il n'y a aucune obligation autre que de fournir à la couleur demandée, lorsqu'on en a.
A défaut, il y a obligation de couper ou de surcouper. En cas d'impossibilité, il faut sous-couper. Faute d'atout, on peut se défausser.
A l'atout, il y a obligation de monter, même sur le partenaire, sauf impossibilité.
Il faut toujours couper sauf si le partenaire est maître.

### La marque

• Le compte des points se fait de la manière suivante :
A l'Atout :

| | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| V | 9 | A | 10 | R | D | 8 | 7 |
| 20 | 14 | 11 | 10 | 4 | 3 | 0 | 0 |

A la couleur :

| | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| A | 10 | R | D | V | 9 | 8 | 7 |
| 11 | 10 | 4 | 3 | 2 | 0 | 0 | 0 |

l'ensemble du jeu comporte donc 152 points.

• une prime de 10 points est attribuée au camp qui réalise la dernière levée de la donne; c'est le « 10 de Der ». Cette prime porte à 162 points la valeur du jeu; ainsi pour gagner le preneur doit réaliser *plus* de 81 points.

Les points se comptent exactement, sans arrondis.

• En cas d'égalité, soit 81 points pour chaque camp, le coup est perdu pour le preneur. Il n'y a donc pas de « litige ».

• Le « capot » donne une prime de 90 points supplémentaires au camp qui réalise les huit plis (ou levées) de la donne.

• Une seule annonce est acceptée : la « belote ». Elle doit être réglementairement annoncée et rapporte une prime de 20 points au camp qui l'annonce. Cependant, il n'y a aucune obligation de l'annoncer. Elle permet de porter le total des points sur la donne à 182. Le preneur doit alors réaliser au moins 92 points pour gagner.

La belote est violable. Cela signifie que, si le camp déclarant la possède et perd la donne, il perd la belote. De même si la défense la possède et qu'elle est capot, elle la perd.






photos Marc Ghigou - Sud-Ouest.

***LES DOYENNES ET LES BENJAMINS** : La Belote, jeu populaire par excellence, s'adresse à un public de tous âges. Et l'on a pu voir à La Rochelle, disputant leur premier championnat de France, ces deux dames d'un âge respectable (70 et 80 ans!) non loin d'une équipe de « minos » qui ne devaient certainement pas atteindre 30 ans... à eux deux.*

• Le camp qui a marqué le plus de points gagne la donne.

Si c'est le camp du preneur, il marque ses points et la défense marque les siens.

Si c'est le camp de la défense, celle-ci marque la totalité des points (162 ou 182).

Si les 2 camps sont à égalité, c'est également la défense qui marque les points.

**Déroulement de la donne**

Le joueur qui distribue bat ou ne bat pas les cartes à sa convenance. Il présente le paquet au joueur de gauche pour la coupe qui est obligatoire. Il distribue les cartes dans le sens inverse des aiguilles d'une montre. Il donne 5 cartes à chacun des joueurs, soit à tour de rôle 3 et 2, soit 2 et 3. Mais en respectant le principe qui l'oblige à donner à chaque fois le même nombre de cartes à chaque joueur. Il termine la première phase de la distribution en retournant sur la table la 21e carte du paquet.

C'est la « retourne ». Elle détermine l'Atout au premier tour d'enchères. Chacun à leur tour les joueurs annoncent leur décision, soit de refuser la retourne comme atout, soit de l'accepter.

Si l'un des joueurs accepte cet atout, les enchères s'arrêtent. En cas de refus général, on aborde le second tour d'enchères : le premier joueur à fixer un atout (autre que la couleur de retourne) emporte l'enchère.

La seule enchère possible est l'annonce d'une couleur d'atout. Les enchères « sans atout », « tout atout », « contre »... ne sont donc pas admises dans cette règle.

Dans tous les cas le preneur prend la 21e carte dans son jeu. Le donneur distribue alors le reste du paquet, à raison de 3 cartes par joueur sauf pour le preneur qui ne reçoit que 2 cartes en plus de la retourne. Alors commence le jeu de la carte.

L'entame se fait par le joueur situé à droite du donneur. Il peut donc indifféremment être le preneur, son partenaire, ou l'un de ses adversaires. Chaque joueur à son tour joue une carte, et c'est le joueur qui remporte la levée qui attaque pour la levée suivante.

## Belote... et rebelote?

Nos lecteurs étaient les premiers à nous le signaler, il manquait une Fédération Française de Belote. En voici deux!

• La F.F.Be., « parisienne », dont l'assemblée constitutive du 9 janvier 1984 a élu président Pierre Schemeil, capitaine et entraîneur de l'équipe de France de bridge (voir *J. & S.* n° 26).

• La F.F.B. « du Sud-Ouest » dont la création a été décidée le 2 février 1984 par le comité des fêtes de La Rochelle et dont le président est Guy Rouffet.

A l'antériorité « légale » du dépôt des statuts de la première, la deuxième peut opposer une plus longue « pratique », puisque ses dirigeants peuvent se vanter d'organiser depuis sept ans à La Rochelle un grand concours qui est devenu cette année « championnat de France de Belote ».

*Jeux & Stratégie,* tout en se félicitant de cette abondance de bonnes volontés, ne saurait évidemment prendre cause pour l'une ou l'autre des parties. Notre position est claire :

• Nous nous réjouissons de voir enfin « officialisée » et codifiée la Belote.

• Nous espérons voir les différents organisateurs, que nous félicitons, se réunir, dans un souci d'efficacité, en une seule et unique fédération. Signalons au passage que le sigle F.F.Be. nous semble préférable à F.F.B. qui est déjà celui de la Fédération française de bridge.

# LEXIQUE

**Adversaire** : joueur faisant partie de l'équipe opposée et assis immédiatement à droite et à gauche.

**Annonce** : la seule annonce acceptée est la belote.

**Atout** : couleur privilégiée sur la donne, elle permet de couper. Aucune donne ne peut se jouer sans le choix préalable d'un atout.

**Atout déterminé** : l'atout est déterminé par le preneur (ou envoyeur). Il ne peut y avoir de surenchère. Au premier tour d'enchères, l'atout doit être la couleur de la retourne. Au second tour d'enchères il peut être librement choisi par l'un des quatre joueurs. La détermination de l'atout prive d'enchère les autres joueurs.

**Attaque** : première carte jouée par le joueur qui a remporté le pli précédent.

**Belote** : mariage du Roi et de la Dame d'atout. Elle vaut 20 points sous réserve d'avoir été régulièrement annoncée en disant « belote » lorsque l'on joue la première carte du mariage (indifféremment le Roi ou la Dame) et « rebelote » en jouant la seconde carte du mariage. L'absence d'une de ces deux déclarations entraîne la nullité de la déclaration entière. En tout état de cause, l'annonce doit être faite avant que le joueur de droite ait posé sa carte à son tour.

**Capot** : prime de 90 points accordée à l'équipe qui a réalisé tous les plis.

**Couleur** : il y a quatre couleurs à la Belote qui, sans aucune hiérarchie, sont : ♣ ♦ ♥ ♠.

**Coupe** : fait de jouer de l'atout en lieu et place d'une couleur épuisée. La coupe est obligatoire sauf si le partenaire est maître.

**Dedans** : se dit lorsque l'équipe qui a envoyé n'a pas, belote éventuelle comprise, réalisé plus de points que l'équipe adverse.

**Défausse** : acte qui consiste à fournir une carte d'une couleur autre que l'atout ou que la couleur demandée.

**Défense** : équipe qui n'a pas choisi l'atout sur une donne. Son objectif est d'empêcher le camp attaquant de réaliser la majorité des points.

**Distribution** : acte qui consiste à répartir les cartes entre les joueurs. S'effectue en deux phases.

**Dix de der** : prime de 10 points accordée à l'équipe qui réalise la dernière levée sur une donne.

**Donne** : acte de donner les cartes et par extension le déroulement du jeu, de la distribution des cartes à la réalisation du dernier pli.

**Enchère** : il n'existe que trois enchères : je passe, je prends et j'envoie suivi de la nomination d'une couleur. La première se fait au premier ou au deuxième tour par n'importe quel joueur qui refuse d'envoyer. La seconde se fait lorsque l'on accepte comme atout la retourne. La troisième se fait lorsque la retourne a été refusée par les quatre joueurs comme atout.

**Entame** : première carte attaquée par le joueur situé immédiatement à droite du donneur.

**Envoyeur** (ou preneur) : joueur qui a choisi la couleur d'atout et a pris l'engagement de réaliser, avec son partenaire, plus de points que ses adversaires. Il fait partie de l'équipe ou du camp attaquant.

**Équipe** : une équipe de Belote est formée de deux joueurs.

**Gain de la donne** : la donne est gagnée par l'équipe qui a réalisé 82 ou 92 points en cas de belote déclarée.

**Litige** : dans la Belote traditionnelle, on dit qu'il y a « litige » lorsque les deux équipes réalisent le même nombre de points : $\frac{162}{2}$ ou $\frac{182}{2}$ soit 81 ou 91 points. Le résultat du coup dépend d'un coup ultérieur. Le litige a été supprimé : en cas d'égalité, l'équipe qui a envoyé est mise « dedans ». Les adversaires marquent la totalité des points.

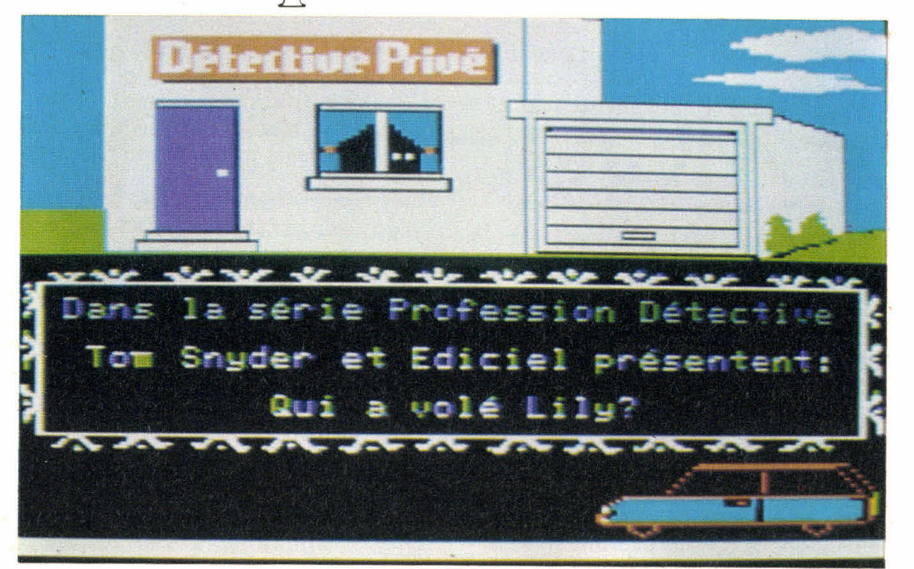
**Maldonne** : se dit lorsqu'il y a erreur dans la distribution des cartes. On dit alors qu'il y a « maldonne » et le joueur qui a distribué redonne.

**Rebelote** : annonce qui se fait en jouant la deuxième carte du mariage d'atout.

**Retourne** : carte retournée à l'issue de la première phase de la distribution et qui détermine au premier tour d'enchère le choix de l'atout.

**Sous-coupe** : acte obligatoire sur coupe adverse si la couleur demandée est épuisée, et si l'on ne dispose pas d'atout supérieur à celui de l'adversaire.

**Sur-coupe** : acte obligatoire sur coupe adverse si la couleur demandée est épuisée et si l'on dispose d'atouts supérieurs à celui des adversaires.




# QUI A VOLE LILY ?

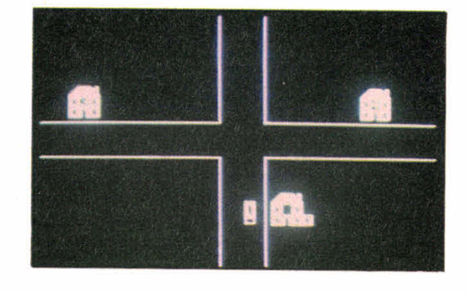
*Vous avez toujours rêvé de vous retrouver dans la peau de Philip Marlowe? Eh bien, c'est fait : vous voici « privé ». Votre première enquête : retrouver Lily. Et ça ne sera pas de tout repos!*

Qui a volé Lily, le dauphin acrobate du parc d'attraction? A vous de répondre! En moins de temps qu'il n'en faut pour insérer la disquette dans le lecteur du micro-ordinateur (Apple II, IIe ou Commodore 64) vous voilà promu détective privé, dans ce jeu d'aventure d'un tout nouveau style.
Ce programme très original, créé par la société Spinnaker Software aux États-Unis et adapté en français par Ediciel (déjà connue pour *Sorcellerie*, l'adaptation française du très célèbre *Wizardry*), apporte du nouveau dans l'univers de la ludotique.
Tout commence dans votre bureau (en mode texte à l'écran). On vient de vous confier cette affaire de rapt. Comme tout détective qui se respecte, vous commencez par étudier le dossier. Sur le menu en cinq points qui s'affiche vous pouvez notamment, en tapant la lettre R au clavier, obtenir des renseignements

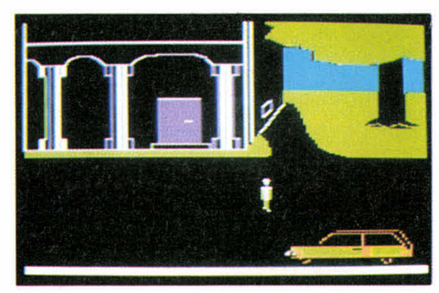
QUE CHOISISSEZ-VOUS ?

R = RENSEIGNEMENTS SUR LES SUSPECTS
M = MESSAGES SPECIAUX
A = ACCUSATION
I = INDICES
Q = QUITTER
JEUDI : SEMAINE 5

sur les huit personnages suspectés d'avoir kidnappé le gagne-pain de la famille Pallajet.
Chaque fois que vous appelez un nom, le programme vous fournit l'adresse, le numéro de téléphone et le jour de sortie du suspect choisi.
Le fascicule de jeu qui accompagne la disquette fournit une rapide biographie de chacun d'eux et les éléments qui ont entraîné à leur égard une légitime suspicion. On sait, par exemple, que Bobby Flash est un photographe installé depuis cinq ans à Villefranche, la ville où se déroule l'action; qu'il fait des posters d'animaux et a maintes fois demandé aux Pallajet de photographier Lily dans l'océan.
Sophie Cipion s'occupe d'un service très « spécial » de surveillance des frontières et a confié à Sandra Pallajet que Lily correspondait exactement au dauphin qu'il lui faudrait pour mener à bien ses expériences...
Monique Lozier, qui possède un parc d'attraction sur le déclin, s'est mis en tête qu'un dauphin relancerait son affaire. Bref, tous ont de bonnes raisons pour s'approprier ou faire disparaître Lily.
Chaque joueur a sa technique : il y a ceux qui notent tout avant de faire un pas, d'autres préfèrent se laisser aller à leur intuition du moment. Il en va sûrement de même pour les détectives. Un bon point pour *Profession détective :* chacun agit à sa guise.
Rien n'interdit de centrer son attention sur ce photographe animalier. Suivons-le! Il habite 3, rue des Embruns, son téléphone est le 35-13-13 et il est absent le lundi. Le programme indique « lundi – semaine 1 ». Le but du jeu est de résoudre l'énigme en un minimum de semaines. Il n'y a donc pas une minute à perdre. Pas de chance, c'est son jour de sortie. Quoique s'il n'est pas là... c'est le meilleur moment pour fouiller sa maison! Le programme le permet. Rares sont les jeux d'aventure qui offrent la possibilité de connaître un personnage, de le rencontrer ou de fouiller sa demeure.
Une impulsion sur la barre d'espacement et vous voilà hors du bureau. L'écran présente en graphisme haute résolution le plan du quartier où se situe votre bureau. Une voiture est garée juste devant.

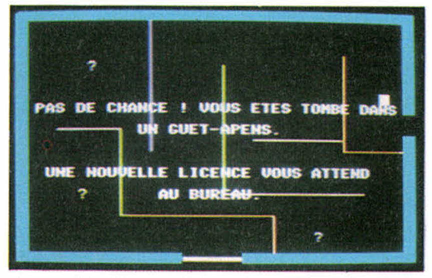


Les touches A, W, D et X permettent de déplacer le véhicule; S le fait stopper. Le nom des rues apparaît à l'écran dès qu'on s'y engage. Après une ballade dans la dizaine de rues qui quadrillent la ville, nous voici dans la rue des Embruns. Bobby Flash a des voisins. Peut-être faudrait-il les questionner? Allons droit au but. Une fois garé devant sa maison, une nouvelle impulsion sur la barre d'espacement permet de quitter le véhicule.
La façade de la maison apparaît, ainsi qu'une voiture et un personnage (vous!). A l'aide des mêmes touches, le joueur peut conduire son personnage devant la porte de la maison. On sonne (barre d'espacement); la porte ne s'ouvre pas. Bobby Flash est bien absent... à moins qu'il ne se terre chez lui! Le



personnage est déplacé jusqu'à une fenêtre s'ouvrant sur le flanc droit. Barre d'espacement : on entre. Autant vous dire qu'il n'est plus temps de se demander si l'on a envie de jouer au détective, on EST le détective. Le sentiment d'identification est total.

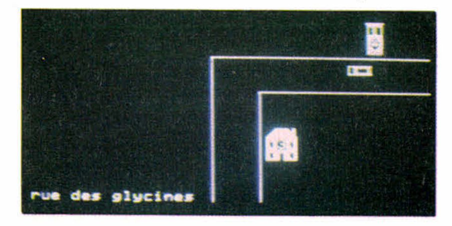
Le plan de la maison apparaît. Dans certaines pièces figurent des points d'interrogation qui représentent des objets qui peuvent s'avérer de pré-



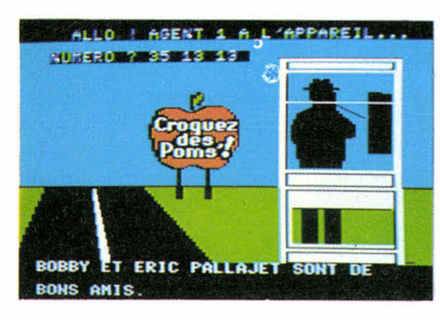

cieux indices. Vous disposez d'un appareil photo et d'une torche. Un coup sur la barre d'espacement et le curseur qui vous représente apparaît; un autre, il disparaît. Plus on éclaire, moins on a de chance de se blesser en se cognant contre un mur, mais plus on risque de se faire repérer et d'être surpris en pleine action.

L'angoisse monte. Encore quelques pas pour prendre une photo mais la porte de la maison s'ouvre et des bruits de pas se font entendre. Vite! La photo est prise. Au développement on apprend qu'il ne s'agit que d'un catalogue de vacances! Il ne faut pas se décourager. C'est déjà beau de n'avoir pas perdu de temps en se laissant surprendre.

Les jours passent et l'enquête piétinne. Il faut se décider à agir méthodiquement. En dressant le plan de la ville (ce qui fait perdre une journée) on découvre la cabine téléphonique : le moyen de contacter tous les suspects chez eux. La silhouette du détective apparaît dans une cabine au bord de la route. Pour appeler, il suffit de taper un numéro de téléphone. Bobby Flash est-il chez lui? 35-13-13... Il décroche.




En bas de l'écran un cadre est prêt à recevoir le mot tapé au clavier. La conversation sera sobre. Certains mots-clés à découvrir déclenchent




une réponse précédée d'un numéro. Il est de toute première importance de noter ce numéro. Une fois encore *Profession détective* fait preuve d'une étonnante originalité : une fois de retour au bureau, le joueur retrouve le menu et peut y choisir le sous-programme « accusation ». Parmi la liste des suspects, il choisira de taper le numéro de celui qu'il peut innocenter.




Il serait facile de taper au hasard un numéro. Impossible! Le programme demande de taper le numéro de l'indice permettant d'innocenter le suspect. Et comme les indices portent des numéros à trois chiffres... Il est bien difficile d'obtenir la phrase « beau travail, il reste X suspects à innocenter ». Le plus souvent on obtient : « Désolé ! votre indice ne prouve pas que X dit la vérité ».

A l'image de tous les jeux d'aventure, le joueur est perdu parmi les pièces d'un immense puzzle. Mais cette fois il n'a pas l'excuse d'être bloqué parce qu'il ne trouve pas le verbe ou le nom qu'il faut, au bon moment. Il ne peut s'en prendre qu'à son manque d'organisation, de logique.

A mesure que le temps passe un « indicateur » fournit des renseignements du type « indice n° 704 : le 2 mai à Biarritz, Boris Oshkov a fait une conférence sur les dauphins ». Un renseignement qui n'apporte pas grand chose à lui seul mais peut constituer plus tard un début de piste ou de raisonnement.

Certaines réactions font immanquablement sourire le joueur : lorsqu'on se présente devant une maison, celle d'un suspect ou d'un voisin, et que la porte s'ouvre, il est possible de poser trois questions : « où étiez-vous? » (au moment du rapt), « que savez-vous? » ou « autres renseignements? ». Bien souvent, par réflexe, le joueur repart après avoir obtenu une réponse à une seule question. Il faut alors faire demi-tour pour en poser d'autres... ce qui rappelle indéniablement l'inspecteur Colombo.

Ce n'est d'ailleurs pas le seul moment où le sentiment de jouer le rôle du héros du feuilleton télé s'impose. Tout y fait penser, y compris les fréquents séjours au garage. Il n'est pas exclu que les auteurs de *Profession détective* aient été marqués par le sympathique et génial fureteur à la 403 cabossée.

*Profession détective* est le premier grand jeu d'aventure en français à thème policier. Le premier aussi qui renouvelle ce type de jeux depuis bien longtemps, notamment parce qu'il permet une beaucoup plus grande latitude de mouvements : pour aller vers une autre « case », il n'est pas nécessaire de franchir la même séquence de difficultés : il suffit de prendre sa voiture pour se rendre où l'on désire. C'est bien agréable. Tout comme la sauvegarde automatique de la partie en cours, ou la possibilité de jouer à deux, en concurrence. Il est en effet permis d'appeler en début de partie le détective 1 ou le 2.

Si le graphisme n'est pas encore celui que l'on peut attendre sur micro, il n'en reste pas moins vrai que, peut-être pour l'une des premières fois, l'écran sert réellement de support à une grande quantité d'informations et non à de simples images soutenues par 4 lignes de texte.

Je vous laisse parce qu'on est lundi, que Bobby Flash est absent et que c'est le seul moment de la semaine où je peux prendre de nouvelles photos chez lui. A bientôt. Ah oui! pendant que j'y pense *Profession détective* n'est pas le seul jeu d'aventures de la collection Spinnaker (voir « News »).

*Michel Brassinne*

**Tendances :** de nouveaux livres, une gamme de jeux en pleine croissance, de nouvelles machines, de nouveaux clubs : la ludotique se porte bien.
Le bilan du premier trimestre 84 à l'intersection des jeux et de la micro-informatique fait apparaître les tendances suivantes :
– les deux micros + logiciels de jeux qui ont vraiment le « vent en poupe » sont *Oric-Atmos* et le *Commodore 64;*
– les consoles de jeux-vidéo continuent leur chute libre et n'ont toujours pas trouvé le moyen de faire face aux micro-ordinateurs. Un combat qui semble désespéré;
– une production de logiciels de jeux en français assez importante arrive sur le marché en plus des traductions de programmes conçus aux États-Unis;
– le langage Forth, que chacune des maisons d'éditions de logiciels mettait dans son catalogue « pour faire sérieux », a entraîné une production littéraire importante. Le Forth sera-t-il la deuxième langue des amateurs de Basic? Il faudra sans doute attendre que d'autres ouvrages disent comment programmer des jeux. Ce n'est pas le cas actuellement.




• L'*EXL 100* d'Exelvision est un micro-ordinateur qui bénéficie des tâtonnements précédents. Il est en effet intelligemment conçu : le clavier et les manettes de jeux sont indépendants du corps de l'appareil. Finis les fils dans tous les sens : les rayons infra-rouges créent la liaison. Avec ses 32 K de mémoire vive, extensible jusqu'à 290, il se place dans la moyenne. Son Basic paraît sans faille et il est doté de la fonction SPEAK, se substituant volontiers à la fonction PRINT, pour activer la synthèse vocale en français. Avec une haute résolution graphique de 250 lignes comptant chacune 320 points, il est largement au-dessus de la moyenne (*Apple* : 278 × 192). Son clavier est en AZERTY et c'est bien la moindre des choses puisque Exelvision est une société française. Nous attendons de connaître l'orientation ludique de cette belle machine (disponible dès septembre prochain) dont le prix est inférieur à 3 000 F.

• *Atari* au salon de l'Image et du Son présentait début avril les *600* et *800 XL* avec, en démonstration, une visualisation sur très grand écran (voir photo). Le *600 XL* est un 16 K MEV extensible 64 K offrant une définition de 320 × 192. Plus de 1 000 programmes seraient disponibles pour cette belle machine vendue au prix de 2 500 F. Le *600 XL* a donc une place moyenne dans les rapports qualité/prix (même prix que l'*Atmos* pour trois fois moins de mémoire). Le *800 XL* (photo du haut) avec ses 64 K de MEV pour 3 500 F est en revanche beaucoup plus intéressant et se place en concurrent direct du *Commodore 64* et de *Apple*. Plus de 2 000 programmes seraient disponibles pour le *800 XL* ce qui le place en bon deuxième derrière *Apple*, mais largement devant les autres micros.

Une extension, d'ores et déjà prévue, permettra au *600 XL* d'acquérir une capacité mémoire supérieure. Le prix n'est pas encore connu (les autres prix sont valables pour les versions Secam Péritel, le standard télévision adopté en France; les versions Pal coûtent 300 F moins cher, mais nécessitent une interface).





• Il n'est pas agréable de posséder un micro qui n'est plus diffusé : la crainte que les informations se tarissent est toujours présente. La parution d'un livre comme *TI 99 à la conquête des jeux* vient à point pour rassurer les possesseurs de ce sympathique micro. Pour les 116 pages que compte l'ouvrage, 14 jeux sont décrits avec les listings en accompagnement. Trois parties : réflexe, aventures et réflexion. Parmi les jeux d'aventures, il faut signaler les intéressants *Star Trek, Labyrinthe, Gloutons, Serpentins et Jeu de la vie.* Parmi les jeux de réflexion : l'*Awari* (sur toutes les machines!), le *Scrabble, Le loup et les brebis* et un *Othello* (arbitre seulement).

• Atarisoft est le nom d'une nouvelle société d'édition de programmes pour micro. Elle se donne pour tâche d'adapter les meilleurs jeux pour Atari aux autres micros, à commencer par le *Vic 20* et le *Commodore 64,* en attendant *Apple, TI 99* et *Spectrum*.

• Changement d'adresse : la société Loriciels s'installe 160, rue Legendre 75017 Paris. Toute demande de renseignements doit désormais y être adressée.

*photos DR - Elmar De Greef et Francis Piault*

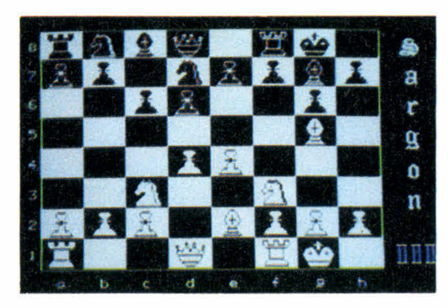
## Enfin un bon programme d'échecs pour micro!

Nous nous sommes toujours étonnés de l'insigne faiblesse des programmes d'échecs destinés à des micro-ordinateurs. Et nous ne pouvions expliquer autrement que par des raisons commerciales leur considérable infériorité vis-à-vis des machines uniquement conçues pour jouer aux échecs. Eh bien voici une bonne surprise : *Sargon III.*

Cette disquette destinée à *Apple II* comporte en effet un programme qui peut, enfin, relever le défi des « ordinateurs d'échecs ». Nous lui avons fait subir nos neuf tests « standard » (voir *J. & S.* n° 23, page 42)

- Diag. 1 : 1 s (meilleur temps : 0 s par *Chess super 9* de luxe)
- Diag. 2 : 1 min 17 s (2 s par *Grand Master*)
- Diag. 3 : pas trouvé en 1 h (3 min 55 s par *Philidor*)
- Diag. 4 : 6 s (3 s par *Constellation* et *Elite A/S 2*)
- Diag. 5 : 3 min 7 s (23 s par *Constellation*)
- Diag. 6 : 21 min 16 s (6 min 15 s par *Elite A/S 2*)
- Diag. 7 : 11 min 9 s (2 min 25 s par ancien *Sensory 9*)
- Diag. 8 : 41 s (12 s par *Prestige*)
- Diag. 9 : pas trouvé en 1 h (9 min par *Constellation*).

Ces résultats placent déjà *Sargon III* parmi la bonne moyenne des machines à deux ou trois mille francs. Mieux, grâce à son extraordinaire bibliothèque d'ouvertures de 68 000 coups, il se hisse, en partie, au niveau des meilleurs. Ainsi, dans un match en 12 parties (cadence tournoi, 40 coups en 2 h) disputé contre l'ancien *Sensory 9,* il l'a emporté (6 gains, 3 nulles et 3 pertes). Voici donc pour moins de 800 francs une bonne affaire pour les heureux possesseurs d'un *Apple II.* Signalons enfin que cet excellent programme est encore signé... Cathe et Dan Spracklen!



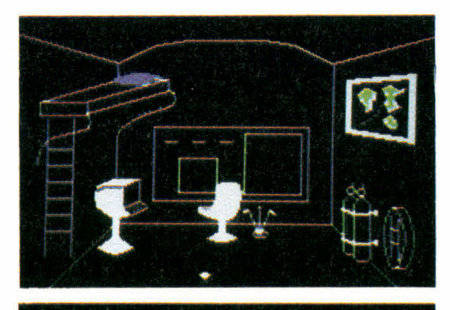

- *Elan* d'avril? Eh bien non! Contrairement à ce que certains de nos lecteurs ont pensé le fantastique rapport qualité/prix du micro-ordinateur *Elan* (présenté dans *J. & S.* n° 26) n'était pas un poisson d'avril. Il s'appellera *Enterprise 64* et sera distribué en France par Lansay, au prix de 3 990 F. D'ores et déjà la possibilité d'y adjoindre un double lecteur de disquettes (600 K) est prévue, ainsi qu'une tablette graphique et, pour les spécialistes, une version 128 K, fonctionnant sous MS/DOS pour 1985.

- *Démarrer en Forth* (éditions du P.S.I.), *Le Forth en douceur* (éditions Eyrolles) et *Débutez en Forth* (Eyrolles) viennent de paraître. Que choisir? Le premier est le plus fourni en informations mais nécessite, quoi qu'en dise l'introduction, une claire compréhension de l'informatique. Le deuxième est le plus simple pour qui connaît déjà un peu, même très peu, la programmation. Le troisième est le plus étonnant : il s'adresse vraiment à un amateur qui n'a jamais fait d'informatique. Cet ouvrage pour « grand débutant », remarquablement clair et illustré remplit parfaitement son contrat. L'avantage de tout reprendre à zéro n'est pas forcément (!) drôle pour ceux qui connaissent déjà le Basic, mais c'est pourtant celui que nous vous conseillons.

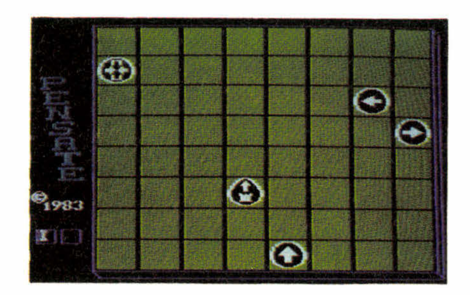
- La solution Sinclair. Tous les possesseurs de micro s'en rendent bien compte : le prix des micros baisse, mais celui des lecteurs de disquette ne connaît que peu de changement. De fait, la construction électromécanique de haute précision, et c'est le cas des lecteurs de disquettes, a moins de chance de baisser. A moins qu'un nouveau système soit mis au point. Le *Microdrive,* d'ores et déjà disponible sur le marché français, est peut-être la solution. Le lecteur de mini-bandes magnétiques sans fin permet de charger 48 K de programme en moins de 4 secondes. Huit *Microdrives* peuvent être encastrés les uns dans les autres, donnant au *Spectrum* auquel ils sont reliés une capacité totale de 680 K de mémoire. Le prix anglais d'un lecteur est de 80 livres (960 F).

- *Sur les traces du Déïrdron* (Spinnaker Software et Édiciel), programme sur disquette pour *Apple II* et *IIe.* Votre oncle Archibald, un vieil aventurier comme on n'en fait plus, vous croit désormais assez mûr pour vous confier une périlleuse mission : celle de vous emparer du Déïrdron, la fabuleuse sphère dorée qui initie aux mystères de l'Univers. Comme dans *Profession : détective* (voir Ludotique) l'aventure requiert la plus grande sagacité. Il faudra utiliser à bon escient la masse de jetons qui vous est allouée au début du jeu pour acquérir du matériel.

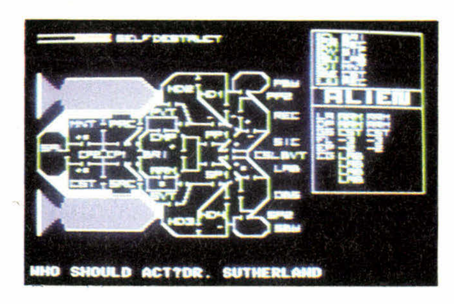
Les autres dimensions de ce jeu d'aventure d'un nouveau style vous obligeront à négocier avec les habitants des marais, où se trouve le Déïrdron (il faudra comprendre leur langue!); à utiliser les cartes du marais (sans quoi vous vous perdrez); à savoir piloter votre vaisseau – l'astrovelle – une sorte de jeep-montgolfière; marchander avec les habitants de Metallica, la grande cité. Les jeux produits par Spinnaker, édités en français par Édiciel, comptent parmi les premiers jeux d'aventure où la réflexion tient une place prépondérante.



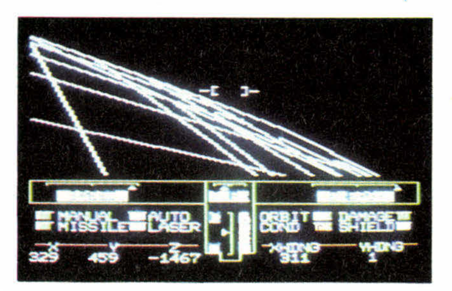





• *Pensate* est un jeu de réflexion pour *Apple.* Le joueur doit conduire son pion au sommet de l'écran. Il doit tenir compte des mouvements des pions adverses (gérés par l'ordinateur). Ceux-ci sont déterminés par vos propres mouvements et le type de pièces. Il y en a dix, dotées chacune de mouvements très particuliers. Très difficile, mais passionnant.

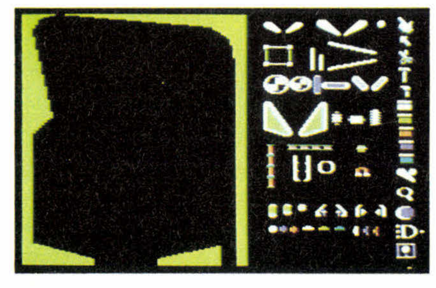



• *Alien,* pour *Apple II,* est un jeu d'aventure dans un vaisseau spatial où le joueur doit bien sûr débusquer des « aliens ». Rien que de très « normal ». Ce qui est beaucoup plus original, c'est la gestion de la communication avec le programme grâce aux « paddles » (poignées de jeu). En tournant le bouton qui sert aux jeux d'arcades le joueur accède à des morceaux de phrases; il suffit d'appuyer sur le bouton pour affirmer son choix. Cette manière rapide et aisée de construire le dialogue est une intéressante innovation. Nous reviendrons sur cette procédure dans une prochaine rubrique Basic.

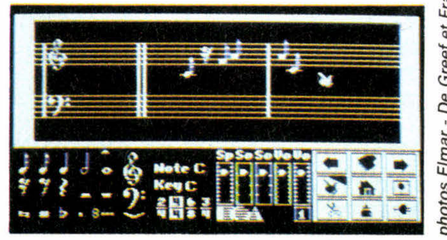



• *Space viking* est un magnifique programme de space opera pour *Apple.* Outre les combats, qui ne constituent pas l'originalité du programme, puisqu'ils rappellent davantage le jeu d'arcade que celui de réflexion, le joueur ne pourra qu'être sensible au parcours au ras des planètes avec découpage des côtes incorporé. Le jeu consiste entre autres choses à défendre son système solaire, voire à y implanter de nouvelles bases.

• *Pinball Construction* est l'un des rares programmes qui sait réconcilier le jeu d'adresse et le jeu de création-construction. Il vous invite à créer vos propres flippers. De multiples curseurs, et notamment une main à l'index levé, permettent de saisir les différents éléments qui traditionnellement composent les tables de flippers : bumpers, bandes, flips, couloirs, ressort, etc. Il ne faut pas croire qu'il est facile de construire son flipper du premier coup. Les premiers essais sauront vous en convaincre. Il faut prévoir, tester et retester sa construction pour éviter que la balle se bloque ou rebondisse indéfiniment dans un coin du jeu. Après quoi, d'indispensables réglages de rebond, vitesse, gravité (inclinaison du flipper) viendront agrémenter le tout. Tout est programmable (musique, bonus, points). Un véritable tour de force. Quand tout fonctionne bien, vous sauvegardez votre création et pouvez désormais vous en servir indépendamment du programme de création.



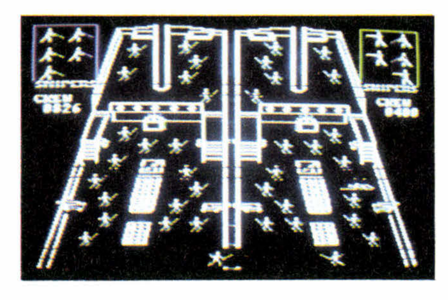
• *Koala Music,* pour *Apple II* est l'équivalent dans la composition musicale du programme graphique *Koala.* Cette fois, à l'aide des poignées de jeu, le joueur compose sa partition en promenant les notes, les clefs, les silences comme s'il posait des pions sur un plateau de jeu. Il suffit ensuite d'appuyer sur une touche pour entendre ce que cela donne puis, si ce n'est pas trop laid, une sauvegarde s'impose. La musique ainsi composée peut ensuite être réintroduite dans n'importe quel programme de jeu de votre composition. La sonorité n'est pas extraordinaire, mais peut néanmoins agrémenter nombre de jeux.





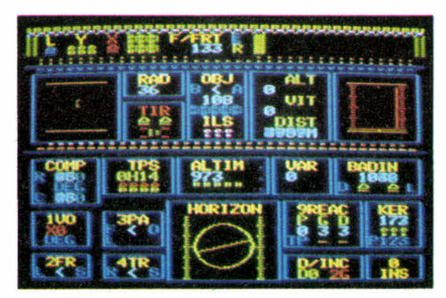


• *Broadsides* est un combat naval (comme dans notre programme *Pirates*) mais avec un graphisme très réussi. *Broadsides* reproduit tout ce qui constitue le « plaisir » du combat en mer : changement de cap, direction du vent, voilure de combat, tir, boulets chaînés et, cela va sans dire, l'abordage. Seules les canonnades ont été laissées pour compte.



Une multitude de niveaux de jeux et surtout deux versions : l'une très proche du jeu d'adresse et l'autre, dite tactique, beaucoup plus intéressante. Un très beau travail de programmation et un jeu magnifique.

*photos Elmar - De Greef et Francis Piault*

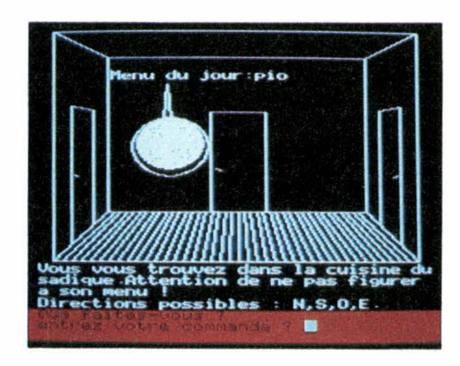



• *Mission delta,* pour *Oric 1* et *Atmos* (éditions Ere informatique). Un coup de maître pour l'une des premières productions de cette toute nouvelle maison d'édition de programmes pour micro. *Mission delta* est, parmi les simulateurs de vol, l'un des plus passionnants. Son et graphisme, remarquablement traités, rendent parfaitement compte des différents paramètres qui interviennent en cours de vol.



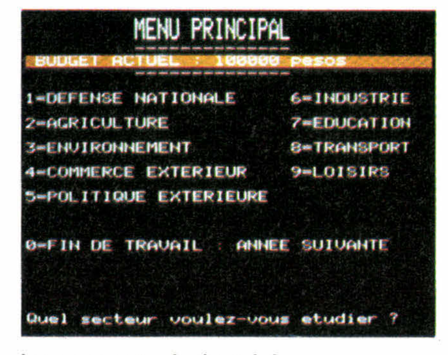

Le programme est en quatre parties : démonstration, école de pilotage (vous apprenez les manœuvres), test (pour vérifier par exemple, si vous savez à quelle vitesse votre biréacteur « décroche ») et finalement la mission d'interception. Un mini-fascicule de 18 pages fournit le scénario de l'intervention (disparition d'avions dans une zone apparemment contrôlée par de mystérieux adversaires). Un excellent jeu en français.

• *Le rendez-vous de la terreur* (Ère Informatique), un sacré jeu d'aventures pour *Oric/Atmos.* Un de vos amis vous donne rendez-vous chez lui. Vous vous rendez compte mais un peu tard qu'il s'agit d'un sadique! Votre objectif, le seul, est de ressortir de sa maison. Ce n'est évidemment pas une mince affaire car elle est littéralement truffée de pièges. Le générique du programme rappelle un peu celui du film *Sacré*



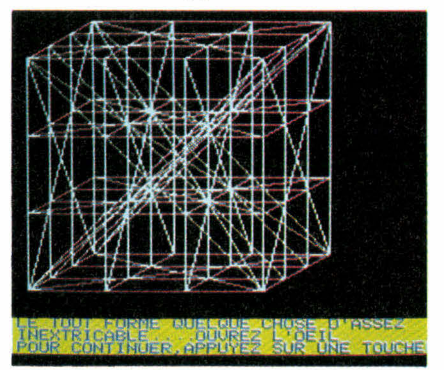

*Graal* et tout le jeu est empreint d'humour, noir bien sûr. Un thème très simple mais bien mis en scène.

• *Le général,* pour *Oric 1,* se place dans la « tradition » (récente mais affirmée) des jeux du type *Le royaume.* Vous êtes à la tête d'un pays surpeuplé et économiquement faible et – de votre position de dictateur – vous décidez de tout : déve-




loppement industriel, commerce extérieur, loisirs, guerre... *Le général* est bien conçu et vous fera passer d'agréables moments; il est distribué par Loriciels.

• *Morpion 3D* (Micropuce) pour *Oric/Atmos.* Les morpions en trois dimensions sur micro se comptent par dizaines. Celui-ci est un adversaire assez fort, présenté avec soin.




• La jeune société Micropuce installée dans le nord de la France ne semble pas manquer d'idées. Elle diffuse aujourd'hui deux programmes utilitaires très astucieux : le premier, destiné aux possesseurs d'*Oric 1* s'appelle *Joystick adapteur.* La cassette *Joystick 1* permet de pratiquer *Ultra, Zorgon, Harrier attack, Hopper* et *Oric Munch* à l'aide des joysticks et non des touches. La cassette *Joystick 2* remplit une fonction identique pour *Xenon, Hunchback, Mashroom, Light cycle, Acheron's rage* et *Dracula's revenge.* Deux remarques cependant : il aurait été préférable pour les joueurs de trouver ces programmes sur une seule cassette et à un prix inférieur à 120 F l'unité. Ce qui est cher. Plus intéressant, pour les possesseurs d'*Atmos,* est l'utilitaire *Compatible* qui, comme son nom l'indique, permet de faire passer certains programmes conçus pour l'*Oric 1* sur l'*Atmos.* Les programmes concernés sont les suivants : *Strip 21, Hopper, The ultra, Hunchback, Harrier attack, Mushroom Light cycle, Acheron rage, Dracula's revenge* et *Oric Munch.*
Micropuce, 15, chaussée de l'Hôtel-de-Ville, 59650 Villeneuve d'Ascq.

• Le catalogue *SPID Micro 1984* est un répertoire de 400 logiciels de jeux pour 11 micro-ordinateurs *(Atari, Epson, IBM PC, Oric 1, Apple, Sharp PC, Spectrum, ZX 81, TRS 80, Commodore 64 et VIC, Victor Lambda).* Vous pouvez vous le procurer gratuitement en écrivant à SPID Micro, 39, rue Victor-Massé 75009 Paris.

• Créer ses propres jeux d'aventure sur *Commodore 64* est le thème de l'ouvrage *Commodore 64 adventures* de Mike Grace chez Sunshine Books (en anglais). On peut notamment le trouver chez Run informatique, 62, rue Gérard 75013 Paris, tél. : (1) 581-51-44.

• Aux éditions Eyrolles, vient de sortir le tome 2 de *La conduite du Commodore 64,* un livre centré sur la programmation en langage-machine et la programmation des « sprites ». Autant dire un ouvrage indispensable pour les passionnés de ce micro qui n'a pas fini de faire parler de lui, notamment grâce à ses possibilités graphiques.

# EQUIPEZ VOTRE PERSONNAGE

*Voici le deuxième volet de notre initiation aux jeux de rôle. Dans le précédent numéro, vous avez créé votre personnage. Il s'agit maintenant de l'équiper du matériel qui lui sera nécessaire pour vivre une nouvelle aventure.*

L'étape qui suit la création d'un personnage est son « équipement ». Chaque joueur doit doter son personnage du matériel qui lui sera utile au cours de son aventure. La plupart des jeux de rôle prévoient un système simple pour offrir aux joueurs l'occasion d'acquérir tout ce matériel.
Dans *Donjons & Dragons*, par exemple, chaque personnage reçoit un certain nombre de pièces d'or au moment où il est créé. C'est avec ces pièces que les joueurs vont acheter le matériel de leurs personnages respectifs. Le plus souvent, le meneur de jeu fait commencer son scénario dans un village où les personnages « découvrent », à quelques enjambées de leur point de départ, un quincailler-armurier dépositaire de tout ce que l'on peut imaginer. Les personnages pénètrent chez le commerçant et le M.J. tend aux joueurs des fiches indiquant les tarifs pratiqués. Aux joueurs de faire leur choix. Asseyons-nous quelques instants devant la boutique afin de réfléchir aux implications de ces règles.
Le personnage n'est jamais nu. De mémoire d'amateur de jeu de rôle, personne ne s'est jamais vu dans l'obligation d'acheter des chaussettes ou des maillots de corps. Les achats concernent essentiellement les objets (outils, armes, instruments), et les seules choses que portera vraiment un personnage sur lui sont toujours une forme de protection (gilet pare-balles, cotte de mailles, etc.). Un personnage emportera en expédition de quoi se nourrir, boire, faire du feu, s'éclairer, pêcher, chasser. Bref, le nécessaire à sa survie.
Les joueurs vont donc tenter d'équiper au mieux leur personnage, compte tenu du thème qui est abordé dans le scénario. En fait, ils vont être partiellement soumis à l'une des trois attitudes bien distinctes qu'adoptera le M.J. :
**1.** les prix élevés : le M.J. établit ses prix afin que les joueurs ne puissent pas acheter beaucoup de matériel. Cette attitude les oblige à opérer une sélection sévère. Elle est intéressante pour la suite de la partie, car les personnages sont obligés de coopérer davantage que si chacun d'entre eux disposait de suffisamment d'objets pour être autonome.
**2.** les prix très bon marché : c'est l'attitude inverse! Les tarifs préparés par le M.J. sont très bas et permettent ainsi à chaque joueur d'acheter tout ce qu'il désire. Généralement la crainte de voir mourir leur personnage fait le reste! Et chacun d'acheter le nécessaire... et tout le reste. Les anecdotes « donjonesques » sont innombrables, mais il faut citer à cette occasion le joueur qui faisait traîner une barque à son personnage en pleine forêt, sur la foi d'une vague rumeur parlant de « cours d'eau »! De tels cas ne sont pas rares. L'attitude choisie ici par le M.J. fait appel à la totale liberté des joueurs, à leur sens du réalisme. Les moins modérés seront toujours sanctionnés par le réalisme du jeu.
**3.** des paquetages tout préparés : c'est la règle adoptée dans *MEGA.* Elle permet de moduler assez précisément le degré de coopération que le M.J. veut instaurer entre les joueurs (paquetages identiques = autonomie; paquetages complémentaires = coopération). De plus, les personnages peuvent effectuer des trocs (ce dont ils ne se privent pas!) et rien n'empêche d'utiliser en outre, le système du « quincailler », de l'échange, de l'achat ou du troc avec les créatures et résidents rencontrés en cours de partie.
Dans tous les cas – et surtout dans le deuxième – intervient rapidement un autre problème : celui que toutes les règles de jeux de rôle y faisant

allusion nomment « l'encombrement ».
Ces deux ennemis mortels que sont le réalisme et la jouabilité se font une nouvelle fois face! D'une part, il est réaliste de considérer qu'un personnage ne peut porter sur son dos 30 tonnes de matériel; mais il est peu jouable de prendre en compte en permanence l'intervention au gramme près de tout ce qu'il transporte, en fonction de sa force, de son âge, de sa motivation et de la qualité de sa nuit précédente. Les règles d'encombrement interviennent à propos pour faire la part des choses.
Dans *Donjons & Dragons,* le poids des objets est exprimé en nombre de pièces d'or, la pièce d'or étant donc à la fois unité monétaire et unité de poids! Le personnage ne peut en aucun cas transporter plus de x pièces d'or, que ce soit sous forme d'objets ou, précisément, en « liquide ».
Dans *Runequest,* un jeu de rôle de type médiéval fantastique plus récent que *D & D,* à chaque objet est associé un nombre de points d'encombrement. Une notion qui tient à la fois compte du poids et du volume. Une fois encore, le personnage a un seuil de « points d'encombrement » qu'il ne peut franchir.
La notion d'encombrement n'avait pas été prise en compte dans la règle de base de *MEGA*. Voici la règle que nous vous conseillons d'adopter désormais.

**soulever** – faire un effort brutal :
**a.** au cours d'une action courte (5 à 10 secondes), un personnage peut soulever un objet dont le poids, en kg, correspond à sa force actuelle multipliée par 5;
**b.** pour toute action de ce type, le personnage perd 4 points de force;
**c.** quand la force d'un personnage tombe à zéro, il s'écroule de fatigue, là où il se trouve (voir procédure de repos);
**d.** un personnage qui a moins de 4 points de force ne peut entreprendre une action qui en consomme 4.

**transporter** :
**a.** en marchant, le personnage perd un point de force par heure, s'il porte un poids inférieur à la moitié de sa force (arrondie au chiffre inférieur);
**b.** le personnage perd 2 points de force par heure (dans le jeu) s'il transporte un poids compris entre sa force et la moitié de sa force;
**c.** s'il transporte plus (en kilogrammes) que sa force actuelle, il perd 2 points de force par heure (dans le jeu), plus 1 pF par heure et par tranche de poids de 10 kg supplémentaire.
Cette procédure est à utiliser quand on possède déjà bien en tête les autres règles. Elle simule les effets continus de la fatigue due à la charge et doit être complétée par l'effet de l'encombrement pendant une action précise.
Par exemple, un personnage désire temporairement se cacher. Il est évident que s'il transporte un énorme sac à dos, la tâche sera pour le moins malaisée. Il faut donc en tenir compte dans le tirage de pourcentage relatif à cette action. Le pourcentage de réussite ne change pas, mais le M.J. ajoute, au résultat du dé, 1 point par kg dépassant la force du personnage. Par exemple, un personnage a 14 en Force. Il transporte 18 kg. Il est de 4 kg en surcharge. A chaque tirage de pourcentage le M.J. ajoute 4 au résultat du dé. Comme la réussite au tirage de pourcentage correspond toujours à un tirage inférieur à un seuil (le pourcentage de réussite), le fait d'ajouter des points au résultat du dé diminue la probabilité de réussite.

| x : poids en kg portés | Perte en pF par heure | Malus aux T% |
|---|---|---|
| $x \leq$ force/2 | 1 par heure | 0 |
| force/2 $< x \leq$ force | 2 par heure | 0 |
| force $< x$ | 2 + 1 par 10 kg en + | 1 par kg de surcharge |

**Figure 1** : *évolution de la force en fonction de l'encombrement*

Voici quelques poids souvent utilisés :
Paquetage de survie ........ 1 kg
Par 10 m de corde de nylon . 2 kg
Par 10 m de corde de chanvre . 5 kg
Épée .................. 2-5 kg
Cotte de mailles .......... 15 kg
Armure de cuir ............ 8 kg
Armure de plaques ........ 20 kg
Revolver ................. 1 kg
Fusil .................... 5 kg
Couteau ................ 0,1 kg
Grenade ................ 0,2 kg

## LES PIERRES DE LA REINE SÉLÈNE

Pour vous entraîner à *MEGA* (1) ou pour simplement vous faire découvrir les jeux de rôle, nous vous avions invité dans notre précédent numéro (26), à créer votre personnage, puis à le lancer dans une petite aventure pour tester ses aptitudes. Et à présent vous allez l'équiper. Toujours à partir de la règle de base de *MEGA*, nous vous proposons à présent une nouvelle aventure où votre personnage devra mettre en œuvre, non seulement ses caractéristiques propres, mais également son matériel.
Dans un univers médiéval, la Reine de Sélène, grande magicienne, vous demande de lui ramener les cinq pierres d'Irnon, composants indispensables d'un de ses puissants sortilèges. Ces pierres présentent la particularité d'être extrêmement denses : de la taille d'une balle de tennis, elles pèsent chacune 20 kg! Sans doute vous faudra-t-il plusieurs voyages pour les ramener toutes. De plus, ces pierres se trouvent dans le territoire des Orques, qui se sont alliés avec un puissant dragon, qui garde trois de ces pierres. Heureusement, la reine a lancé un puissant enchantement sur le dragon : il restera endormi durant un mois. Les deux autres pierres se trouvent dans la « Vallée des oubliés ».

**nombre de joueurs** : en solitaire ou à plusieurs;

**matériel** : une feuille sur laquelle figurent les caractéristiques et les

(1) MEGA, *le jeu de rôle que nous avons publié en hors-série, n'est plus en vente en kiosque. Vous pouvez à présent vous le procurer dans certains magasins de jeux ou à défaut par correspondance (voir bon de commande page 1).*

**Rappel sur la récupération des points des caractéristiques (*MEGA*, p. 18) :**

La période de repos est de 6 heures. Si la différence entre la caractéristique initiale et la caractéristique actuelle est de 1 à 4, la récupération au bout de 6 heures de repos est de 1 dé à six faces.
Si la différence est de 5 à 9 points, le personnage récupère 2 dés dans la caractéristique.
Si la différence est supérieure à 9 points, il récupère 3 dés à six faces.
Si les personnages ne dorment que trois heures, le M.J. divise la récupération par deux (en arrondissant vers le bas).
**IMPORTANT** : cette règle ne s'applique qu'à la force et à la volonté.

pourcentages de réussite de votre personnage (voir n° 26 de *J. & S.*, page 50), ainsi que les objets qu'il transporte et leur poids, un crayon, deux dés à dix faces (un pour les dizaines, l'autre pour les unités, un tirage de 00 signifiant 100) ou un annuaire (ouvrir au hasard, prendre les deux derniers chiffres du numéro de téléphone en haut et à droite d'une page). Cette procédure est le tirage d'un dé pourcentage, générant un nombre entre 1 et 100 (noté T%). Un petit pion représentant votre personnage, ainsi que cinq épingles pour les cinq pierres d'Irnon. Placez en trois dans la caverne du dragon, et deux dans la Vallée des oubliés. Le jeu se déroule sur le plan qui vous est proposé.

**but du jeu** : partir du château de Sélène (en bas à gauche, plan ci-contre), et y ramener les cinq pierres d'Irnon, avec au moins un point de Vitalité et un point de Force.

**procédure à suivre** : vous pesez 70 kg, la reine vous a donné une épée, pesant 2 kg, et vous pouvez emporter les objets suivants :
- une corde de 20 m et un grappin, permettant de traverser le précipice, près de l'arbre de la lune. Elle pèse 10 kg;
- des rations journalières, pesant chacune 1 kg, sachant que la distance entre deux points se franchit en une heure et que vous êtes obligés de manger une ration par 24 h sous peine de perdre 3 pF;
- des cadeaux pour le magicien Ialn, pesant chacun 5 kg.

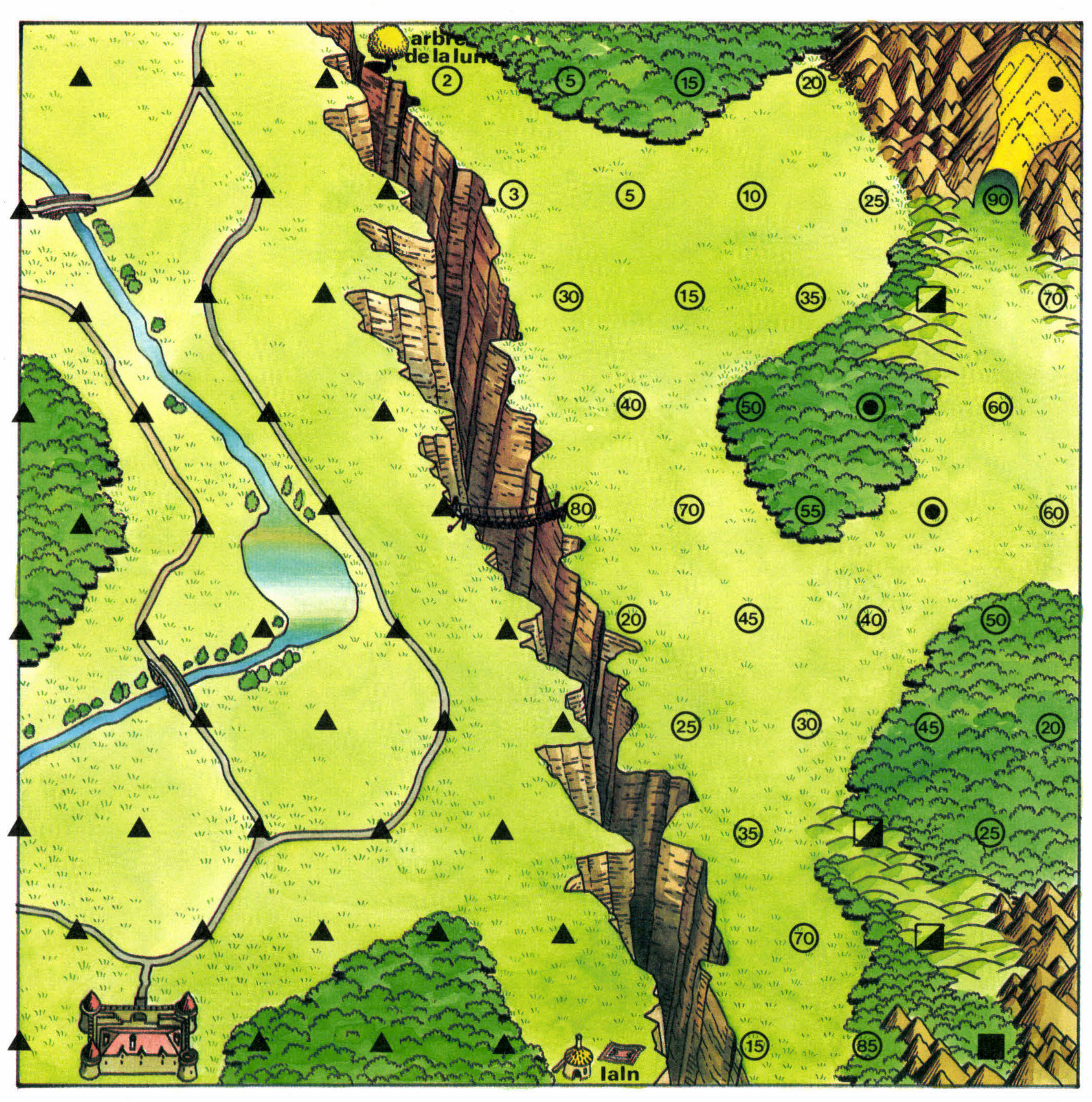
Après avoir noté votre équipement, et son poids total, placez votre pion sur le château de Sélène, et déplacez-le vers un signe voisin : si c'est un nombre, suivez la procédure A, si c'est un symbole, suivez la procédure B.

**procédure A :**
**1.** déplacez votre personnage vers un point voisin, ajustez sa force, selon le poids porté (voir texte). Si c'est un symbole, faites la procédure B, sinon allez en 2.
**2.** le nombre indiqué représente le pourcentage de « chance » qu'une patrouille d'Orques surgisse. Faites T%. Si le tirage est inférieur ou égal au nombre, allez en 4, 5 ou 6 (au choix), sinon allez en 3.
**3.** il n'y a personne, vous pouvez vous reposer, durant 3 ou 6 heures, vous récupérerez des points de force et de volonté (voir texte). Vous pouvez tenter de vous camoufler (voir pourcentages de réussite), en faisant T%. Vous devez tirer chaque heure pour voir si une patrouille arrive. Si elle arrive, et que vous êtes camouflé (le T% est réussi), elle ne vous verra pas. Si vous ne vous êtes pas camouflé avec succès, vous devrez combattre la patrouille (allez en 8), fuir (allez en 7), ou convaincre la patrouille (allez en 6). Si vous vous reposez durant 3 heures, la récupération est divisée par deux.
**4.** tentez une « progression discrète » (voir figure 2), si c'est un échec, allez en 6; sinon en 1.
**5.** essayez de vous camoufler. C'est une réussite, la patrouille ne vous a pas vu, allez en 1. Échec, allez en 7 ou en 8.
**6.** tentez de convaincre la patrouille que vous n'êtes pas à la recherche des pierres d'Irnon : faites T%. Réussite : la patrouille vous laisse tranquille (vous restez sur place); échec, allez en 7 ou en 8 (au choix).
**7.** essayez de fuir : faites T% en appliquant (mVi + mVo + mR) × 4; retournez d'où vous venez, si c'est un échec : −1 en Vitalité.
**8.** tentez de combattre la patrouille. Faites T% en appliquant (mF + mR +mVi) × 4. Réussite, allez en 1; échec, −2 en Vitalité et retournez d'où vous venez.

**procédure B :**
Quand vous arrivez devant un piège ou une paroi abrupte, effectuez un T% (voir figure 2). Si c'est un échec, retournez d'où vous venez. En cas d'échec lors d'une escalade, le personnage perd un point en Vi. En cas d'échec lors du désamorçage d'un piège, le personnage perd un point en Vi, mais le piège est désarmorcé. Le personnage reste sur place. Avant d'avancer sur un nombre, vous pouvez tenter de déceler une présence. Si c'est réussi, vous bénéficiez d'un bonus de 10 points pour votre aptitude à vous camoufler.
Si vous arrivez à un triangle, vous pouvez vous y reposer, il ne vous arrivera rien. Vous pouvez même y déposer une pierre, elle y sera cachée. Si vous déposez une pierre sur un nombre, tirer à chaque tour un T%. Si une patrouille est présente sur ce nombre : elle récupère la pierre et l'achemine vers son lieu initial, en se déplaçant à la même vitesse que vous. Vous pouvez attaquer cette patrouille afin de récupérer la pierre. Vous pouvez aussi laisser des pierres sur un piège ou sur une paroi abrupte, mais il faudra la rechercher à vos risques et périls.
Si vous arrivez chez le magicien Ialn, vous pouvez tenter de le convaincre de vous donner une fiole d'élixir (vous redonnant de un à six points en Vi (tirez un dé), il possède trois fioles de ce type) ou de vous prêter son tapis volant. Si vous lui offrez un cadeau, vous aurez un bonus de +30 % à votre pourcentage de réussite.
Le tapis volant pèse 10 kg quand on le porte (mais on peut aussi voler avec!). Pour le contrôler, appliquer (mVo + mR + mI + mA) × 4 moins

| | | |
|---|---|---|
| 1 | déceler une présence | mP × 3 |
| 2 | désamorcer un piège | (mI + mVo + mA) × 4 |
| 3 | convaincre quelqu'un | (mC + mD + mI) × 4 |
| 4 | effectuer une progression discrète | (mA + mR + mP) × 4 |
| 5 | grimper, escalader | (mR + mP + mVi) × 4 |
| 6 | se camoufler | (mE + mA + mVo) × 4 |

**Figure 2 :** *pourcentages de réussite d'une action*




*% d'apparition d'une patrouille orque* — *T % grimper* — *Pièges*

*Trésor du dragon* — *Vallée des oubliés* — *Pays de Sélène : rien*

le poids total divisé par 10 (votre poids plus le poids de votre équipement). Vous vous déplacez de symbole en symbole, et pouvez traverser le précipice, la rivière et les collines, mais pas les montagnes. Vous devez tirer à chaque symbole pour voir si vous gardez le contrôle. En cas d'échec, vous tombez et perdez un point en Vi.

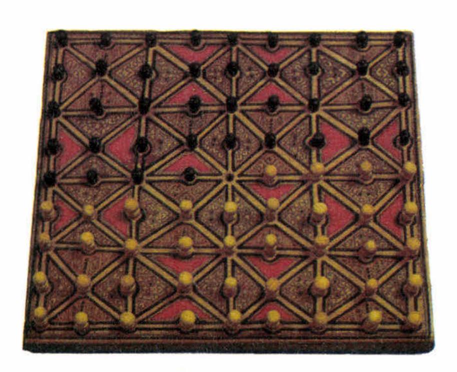
La caverne du dragon : vous y trouverez une fiole régénérant vos points de Vi et de F. Le dragon dort profondément.
Dans la Vallée des oubliés, il n'y a rien, excepté les deux pierres.
Le pont suspendu peut supporter une charge de 100 kg maximum. Si il porte plus, le pont a 50 % de chances plus 1 par kg en dessus de 100 de casser (faire T%, sans tricher !). Si votre personnage tombe dans le précipice, il meurt !
Pour finir, vous bénéficiez d'un bonus de 10 % à votre pourcentage de se « camoufler » en forêt, et on ne peut traverser la rivière qu'en tapis volant ou avec les ponts.

*Olivier Tubach et Michel Brassinne*

# LES DAMES DU DESERT

*Le Srand, ou Dhamet, est le jeu national mauritanien. Mais ce fut surtout le jeu des nomades de tout le Sahara. Variante élaborée des jeux de dames, il en multiplie les possibilités de combinaisons. Fascinant!*

Le Srand est au désert saharien ce que les échecs sont à l'Europe de l'Est, les dames à l'Afrique Noire ou le Go à l'Extrême-Orient. C'est le jeu noble par excellence; où les intelligences se mesurent, où la stratégie rivalise avec l'Art.
Il fut longtemps le jeu de l'élite : des émirs et autres grands Ulemas (qui ont si souvent retardé une prière, à leur grand désespoir, à cause d'une partie de Srand...).
Les grands joueurs de Srand ont acquis une renommée qui atteint les limites du désert... Des tournois sont organisés et chaque région possède ses champions.
La sédentarisation des nomades a vulgarisé le Srand... Et à présent les jeunes s'y intéressent fortement en s'initiant à la version simplifiée, le « Khraig-ba »...
Le Srand appartient à la grande famille du jeu de Dames. Son origine est plutôt obscure... On suppose que le mot SRAND serait une déformation de l'arabe « SATRANJ » qui signifie « jeu d'échecs »... D'ailleurs, les mots employés dans ce jeu sont arabes, et non berbères.



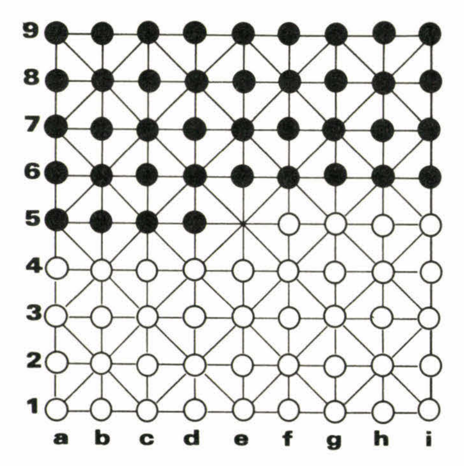


**Diagramme 1 :** *position initiale des pions sur le plateau du Srand.*

Mais venons-en au jeu lui-même...
Le Srand se joue à deux : deux personnes (ou deux équipes, chacune d'elles ayant désigné un « meneur »). Une partie peut durer d'une demi-heure à plusieurs heures, voire la journée...

**Présentation du jeu**
Traditionnellement, le plateau de Srand est tracé dans le sable; des brindilles et des coquillages tiennent lieu de pions. Aujourd'hui, on peut trouver sur les marchés mauritaniens des plateaux de Srand, merveilleusement décorés, comme ceux-ci photographiés, en cuir et bois.
• Le plateau est formé d'un réseau de lignes de neuf rangées, de neuf colonnes et de quatorze diagonales. Dans la pratique, certaines rangées (2, 4, 6, 8) et colonnes (b, d, f, h) ne sont pas dessinées. Pour raison de clarté, nous les avons pourtant tracées sur nos diagrammes.
Les « cases » (toujours appelées ainsi même si, ici, ce sont plutôt des intersections de lignes) par lesquelles passe une diagonale (a1, e3, h4...) sont appelées cases ouvertes ou vastes; les autres (b1, c4, h5...) sont appelées cases fermées ou étroites (diagramme 1).
• Chaque joueur dispose de quarante pions. Les pions sont placés sur les intersections : les blancs sur les rangées 1-2-3-4 et 5; les noirs sur 9-8-7-6 et 5. Les 4 pions de la cinquième rangée sont conventionnellement placés côté droit du joueur (diagramme 1). La case centrale, e5, appelée case de rencontre, est en début de partie vide de pion.

**But du jeu**
Il s'agit d'éliminer tous les pions de son adversaire, ou de lui bloquer tous déplacements (ce deuxième cas se rencontre rarement dans la pratique).

**Règles du jeu**
Le jeu se déroule alternativement entre les deux joueurs, coup après coup. Les blancs commencent toujours.
• Déplacements des pions : chaque joueur ne déplace que ses pions. Un pion avance d'une intersection contiguë vide en suivant colonne ou diagonale; mais jamais une rangée. Une intersection ne peut être occupée que par un seul pion. Sur le diagramme 2, le pion en a1 a le choix entre a2 et b2; celui en b3 ne peut aller qu'en b4; celui en e3, en d4, e4 ou f4.
Attention, les pions ne peuvent reculer ou se déplacer latéralement que dans le cas d'une prise.

• Prise des pions : un pion pris est éliminé et retiré du jeu. Pour capturer un pion adverse, on doit passer par-dessus ce pion en ligne droite, pour atteindre une case contiguë libre, et ce, sur une rangée, une colonne ou une diagonale, aussi bien par devant, de côté, ou par derrière. On est obligé de prendre dès qu'on le peut.
Sur le diagramme 2, le pion blanc c7 peut capturer un pion noir en sautant en a9, c9, e7, c5 ou a5; de même, le pion blanc g6 peut prendre en g4, e6, g8 ou i6.

• Rafles : on est toujours obligé de prendre et toujours le plus de pions possible de son adversaire. On dit aux dames qu'on effectue une *rafle.* Mais attention, contrairement aux dames, les pions doivent être retirés du jeu au fur et à mesure que le joueur effectue sa rafle.
Sur le diagramme 3, le pion blanc g7 exécute la rafle suivante : i5 × g3 × g5 × e7 × c9. (En absence de notation, nous avons utilisé celle des échecs.)



***Un jeu de Srand en bois et cuir, réalisé par des artisans de Mederdra.***

• Sultans : lorsqu'un pion atteint la rangée la plus reculée du camp de son adversaire, ce pion est promu *Sultan.* Comme pour une dame au jeu de Dames, on lui adjoint un autre pion de sa couleur.
Le Sultan se déplace dans toutes les directions, et d'un nombre de cases quelconque. Il peut prendre un pion adverse placé sur la trajectoire, quelle que soit la distance, à condition que la case contiguë au pion convoité soit libre.
Sur le diagramme 3, le Sultan b7 ne peut se déplacer que sur la rangée 7 et la colonne b (il n'a pas de diagonale). Par contre, le Sultan e5 pourrait se déplacer sur la colonne e, la rangée 5 et les diagonales a9 et i9. Mais comme il peut capturer le pion c3, il doit le faire, en sautant pardessus et en se posant sur b2.

• Soufflés : lorsqu'un joueur n'a pas effectué sa rafle complète, son adversaire peut l'exiger ou lui souffler son pion ou son sultan (c'est-à-dire le retirer du jeu).
Dans le cas de rafles compliquées, le joueur annonce à l'avance le nombre de pions qu'il va prendre. Si son adversaire démontre qu'il pouvait en prendre davantage, il souffle le pion ou le Sultan qui devait effectuer la rafle.

**Diagramme 2 :** *exemples de déplacements et de prises de pions.*

**Diagramme 3 :** *le pion g7 exécute une rafale. Le sultan e5 prend le pion c3.*

**Début de la partie ou rencontre**
Une partie débute par une « rencontre » qui est conventionnellement toujours la même :
d4-e5 (f6×d4); c3×e5 (a5×c3); b2×d4 (c5×c3); e5×a5 (c3×e5); f5×d5 (d6×d4);... (Les coups des noirs sont indiqués entre parenthèses.)
Une fois que les blancs auront pris le pion d4, ils possèderont un avantage matériel d'un pion. En revanche, ils se seront créé une brèche dans leur camp.
Ce pion d4 peut être pris de trois manières différentes : la prise en d5, la prise en c4, préférée des grands maîtres, et la prise en c5.
De ce choix de prise dépend la stratégie de la partie.

**Le jeu**
On dit qu'il existe au Srand deux styles de jeu. Le poétique qui repose sur la richesse en combinaisons : le joueur s'efforce de tendre des pièges en permanence à son adversaire pour l'assommer d'un coup de grâce. Et le scientifique, qui est plus précis dans les coups; le joueur épuisera la force des pions de son adversaire sur le terrain en limitant son territoire.
Dès le début de la partie, par définition, vous vous savez supérieur – matériellement – sur telle aile du plateau. Le choix de votre ouverture tiendra compte de ce fait.
Évitez d'ouvrir des cases dangereuses comme les angles ou les cases

vastes de votre première rangée (un sultan adversaire est vite arrivé!).
Si vous décidez de percer sur telle aile, essayez de ralentir en même temps l'avance de votre adversaire sur l'autre aile : équilibre matériel et temporel.
Essayez d'avancer les pions en blocs; un pion seul est facilement assiégé par l'adversaire. Mais ne bloquez pas le jeu pour autant.

• Regardons à présent un exemple d'ouverture, appelée l'*ouverture de la rangée* ou *el Mastardha.*
La partie commence évidemment par les coups de la « rencontre » (R), mentionnés ci-dessus.
R–e4×c4 (e6–e5); f4×d6 (e7×c3); c2×c4 (h6×f4); g4×e4 [f3×f5 ou c3×g5 sont jouables, mais pas g3×e5?] (g6–g5); h4×f6 [et non h5×f5?? à cause de g7–h6] (g7×e5) [f7×f5 donne une autre ouverture fréquemment jouée d'ailleurs]; e4×e6 (c6–c5); c4×c6 (b6×f6) [c'est de cette prise que vient le nom d'ouverture]; g3–g4 [menaçant h5–h6] (f8–g7) [ou h8–g7]; h3–h4 [on peut jouer aussi g2–g3–(d8–e7) i3–h4 et si e7–e6?? h5–h6!! (i7×i3) i5×i7 (i8×i6) f3–f4 (i3×i5) g4–g5!!] (d8–e7); h3–h4 (e7–e6); f3–f4 (e8–e7); h2–h3 (c7–d6); h1–h2 (b8–c7); f2–f3 (f9–f8); f1–f2 (d9–d8) on peut continuer par b1–b2 (b9–b8); d3–d4 (d6–d5); f4×d6 (c7×c3); b3×d3 (b7×b6); a5×c7 (d7×b7) et l'aile des noirs est ouverte alors que celle des blancs reste quasiment fermée.
Parmi les nombreux thèmes de combinaisons, nous allons en étudier un, mis au point par le théoricien du Srand, Yahya O'Hamidoun, moderne dans sa conception et son raisonnement.
Dans le diagramme 4, les noirs ont ouvert leurs cases b7, b9, d7, d9. Si les blancs menacent d4–e5 en jouant c1–b2? les noirs réagissent par (b5–b4)!! Comment alors ramener le pion f6 en d4? Par la belle combinaison du maître O'Hamidoun : b3–b4! (b5×b3); d4–e5 (f6×d4×b2); a3×c3!! (b2×d4); d3×d5×b5×b7×b9×d9×f9×h9×h7 (i7×g7); i5×i7 (i8×i6); h4–i5!

**Diagramme 4 :** *les blancs jouent et gagnent.*

Ci-contre, diagramme 5, les blancs non seulement ramènent le pion f6 en d4, mais en plus, ouvrent la case b5 pour continuer vers h9... Suivez bien :
b3–b4 (b5×b3); f4–e5 (f6×b2); a3×c3!! (a5×a3);i3–h4!! (b2×d4); d3×d5×b5×b7×b9×d9×f9×h9 (i9×g9); h5–h6 (i7×g5×i3); i5×i9=S (i3×i5); i9×c9×i3×i9.

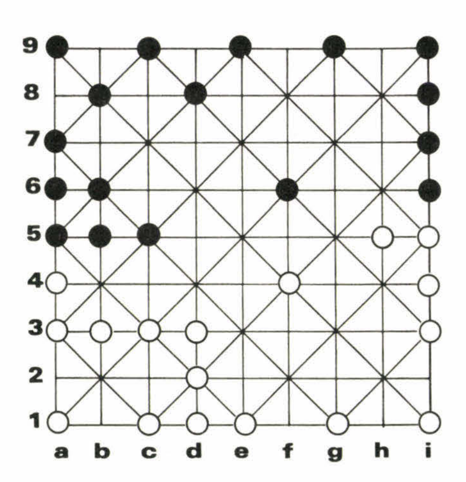


**Diagramme 5 :** *les blancs jouent et gagnent.*

Et maintenant, de la théorie à la pratique... Essayez donc ces quatre petits problèmes...

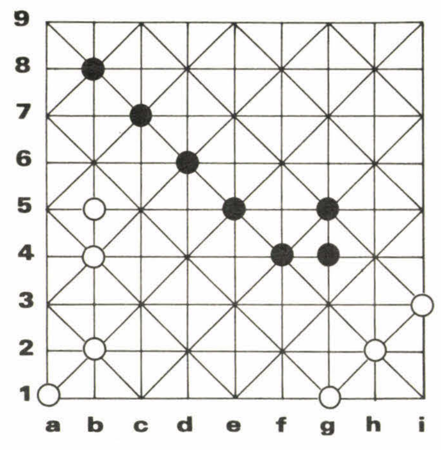


**Diagramme A :** *les blancs jouent et gagnent en trois coups.*

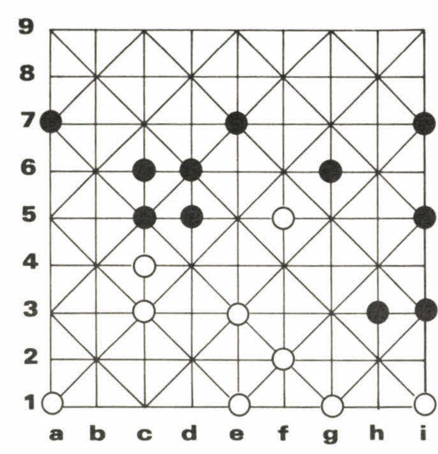


**Diagramme B :** *les blancs jouent et font un Sultan.*

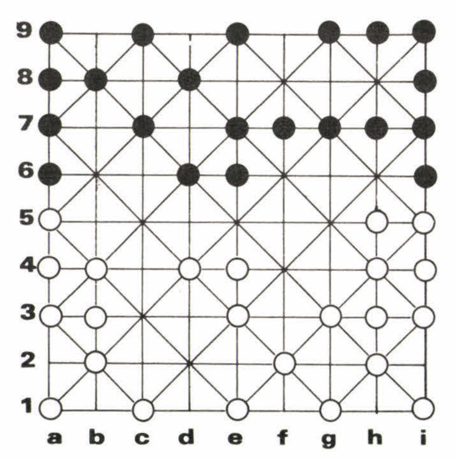


**Diagramme C :** *les noirs jouent et gagnent.*

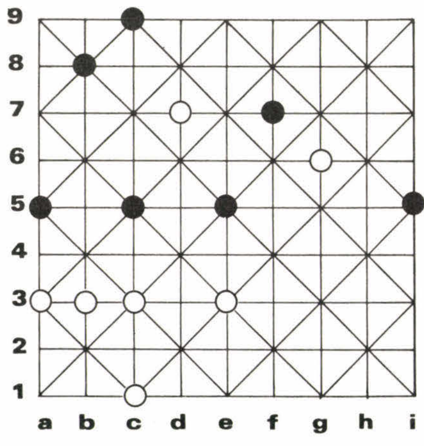


**Diagramme D :** *problème de O'Hamidoun. Les blancs jouent et gagnent.*

**Solutions page 123**

*Abdallahi Ol Bah* •

*Vous voulez disposer d'un choix important de jeux de réflexion,*

*Vous désirez trouver les nouveautés françaises et étrangères,*

*Vous recherchez des conseils et des informations,*

***LES RELAIS JEUX DESCARTES***
*sont à votre disposition dans toute la France.*

**JEUX DESCARTES**-Rive Gauche
40, rue des Écoles
75005 Paris
Tél. : (1) 326.79.83

**JEUX DESCARTES**-Rive Droite
15, rue Montalivet
75008 Paris
Tél. : (1) 265.28.53

**LOISIRS 2000**
25, rue des Fontaines
56100 Lorient
Tél. : (97) 64.36.22

**MIMICRY**
12, rue Flatters
80000 Amiens
Tél. : (22) 92.38.79

**PASS'TEMPS**
26, rue de l'Étape
51000 Reims
Tél. : (26) 40.34.13

**L'ÉCLECTIQUE**
Galerie Saint-Hilaire
93, avenue du Bac
94210 La Varenne-Saint-Hilaire
Tél. : (1) 283.52.23

**ÉCHEC ET MAT**
9, rue Rollon
76000 Rouen
Tél. : (35) 71.04.72

**EUREKA**
Galerie du Châtelet
45000 Orléans
Tél. : (38) 53.23.62

**EXCALIBUR**
34, rue du Pont-des-Morts
57000 Metz
Tél. : (8) 733.19.51

**LA BOUTIQUE LUDIQUE**
12, rue de Bressigny
49000 Angers
Tél. : (41) 87.41.85

**JEUX JOHN**
7, rue Stanislas
54000 Nancy
Tél. : (8) 322.17.50

**AU DAMIER**
25 bis, cours Berriat
38000 Grenoble
Tél. : (76) 87.93.81

**MULTILUD**
16, rue de la Paix
44600 Saint-Nazaire
Tél. : (40) 22.58.64

**NEURONES**
rue de la Préfecture
L'Émeraude du Lac
74000 Annecy
Tél. : (50) 51.58.70

**MULTILUD**
14, rue J.-J.-Rousseau
44000 Nantes
Tél. : (40) 73.00.25

**JEUX DESCARTES**
13, rue des Remparts-d'Ainay
69002 Lyon
Tél. : (7) 837.75.94

**AMBIANCE**
Place du Marché
85000 La Roche-sur-Yon
Tél. : (51) 37.08.02

**LA MARELLE**
42, rue Saint-Yvon
17000 La Rochelle
Tél. : (46) 41.40.20

**JEUX ET RÉFLEXION**
16, boulevard Victor-Hugo
06000 Nice
Tél. : (93) 87.19.70

**AMÉTHYSTE**
158, Grande-Rue
86000 Poitiers
Tél. : (49) 88.00.76

**JOKER D'AS**
7, rue Maucoudinat
33000 Bordeaux
Tél. : (56) 52.33.46

**CAMÉLÉON**
32, rue Jacques-de-Laroque
13100 Aix-en-Provence
Tél. : (42) 23.37.12

**LE MANILLON**
5, rue Pierre-Corneille
83000 Toulon
Tél. : (94) 62.14.45

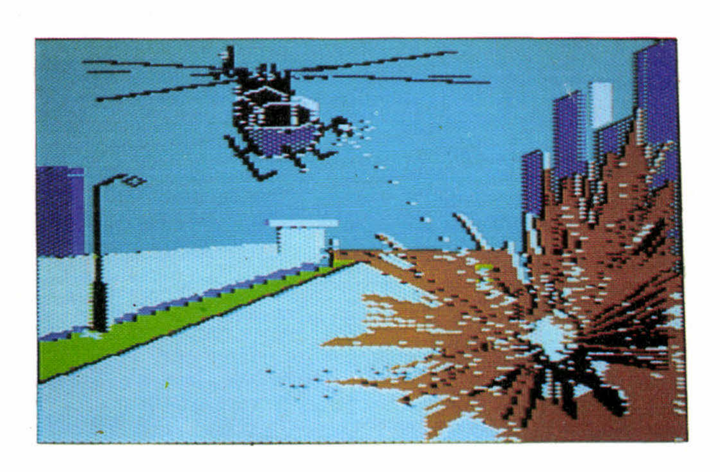
**POKER D'AS**
6, place de la Résistance
37000 Tours
Tél. : (47) 66.60.36

**COLÉGRAM**
72, rue Aimé-Ramon
11000 Carcassonne
Tél. : (68) 47.16.83

**Relais Jeux Descartes**
14-16, rue Fonvielle
31400 Toulouse
Tél. : (61) 23.73.88

**AU VALET DE CARREAU**
6, rue du Jeune-Anarcharsis
13001 Marseille
Tél. : (91) 54.02.14

# L'HELICO TERREUR



*Voici une poursuite digne de James Bond. Au volant de votre voiture, parviendrez-vous à échapper aux roquettes de l'hélicoptère qui vous donne la chasse dans les rues de la ville?*

Sept heures du matin. L'aube est grise. Le téléphone sonne enfin. *« Allô? Oui... d'accord! »* L'ambassade vient de vous fournir l'adresse à laquelle un transfuge des services de renseignements adverses vous attend. Vous devez aller le chercher et le ramener chez vous. Vous sautez dans votre puissante voiture et foncez dans les rues calmes de la ville. Tout à coup un énorme ronflement couvre le bruit de votre moteur. Un sifflement, deux roquettes passent devant vous, une vitrine de magasin explose. Vos adversaires ont envoyé un hélicoptère pour vous intercepter! Rien de moins. Vous poursuivez votre route en accélérant et sortez votre vieille Kalachnikov de derrière la banquette, prêt à riposter...

**joueur** : en solitaire;

**matériel** : si vous jouez « à la main » ou avec une calculatrice : 1 pion hélicoptère, 1 pion voiture, le plateau de jeu que nous vous proposons (ou le vôtre!) et deux dés (pour résoudre les combats);
avec un micro-ordinateur : aucun matériel (reportez-vous au paragraphe « basic » après avoir lu la règle du jeu qui l'inspire);

**règle du jeu** (avec ou sans calculatrice) : le plateau de jeu représente la ville où se déroule l'action. Il est recouvert d'une grille permettant de situer chaque intersection par un nombre en abscisses (horizontalement, une valeur de X de 1 à 30) et un nombre en ordonnées (verticalement, une valeur de Y de 1 à 30). Le jeu ne se déroule pas sur les cases, mais sur les intersections.
En regardant le plateau de jeu, il faut distinguer plusieurs types de symboles : les maisons (couleur rouge), les tours (en jaune), les passages pour piétons (signalant la présence d'un feu de signalisation au rouge ou au vert), les pelouses, les ronds-points, les passages souterrains; éléments auxquels il faut ajouter le point « D », en X = 5, Y = 4, votre point de départ et le point « G », un garage, qui vous permettra d'emprunter un nouveau véhicule, si le vôtre est détruit.
Dès maintenant vous pouvez poser votre voiture en 5,4 (X = 5, Y = 4) et l'hélicoptère en 13,1.
Le plateau de jeu est illimité : lorsque votre voiture sort par la droite du plateau de jeu, elle entre immédiatement par la gauche. Il en va de même si elle quitte le plateau par le haut (elle entre par le bas) ou inversement. Par exemple, si vous êtes en X = 12, Y = 3 et que vous progressez de 5 intersections vers le nord (haut), vous pouvez immédiatement poser votre voiture en X = 12, Y = 28.

| | | |
|---|---|---|
| •D 1 | 2 | 3 |
| 4 | 5 | 6 |
| 7 | 8 | 9 |

**Figure 1 :** *neuf plateaux de jeu identiques forment le terrain d'une partie. Votre point de départ (noté D) est dans le secteur 1; vous devez aller chercher le « transfuge » dans le secteur 9 et revenir à votre point de départ.*

Afin qu'une partie ne soit pas trop longue, nous avons limité cette possibilité en considérant qu'au début du jeu vous êtes dans le « secteur 1 », le plateau de jeu en haut et à gauche, d'un carré en comprenant 9 (voir figure 1).
Aussi, quand vous changerez de secteur, n'oubliez pas de noter le numéro de celui dans lequel vous entrez.

**le tour de jeu** : chaque tour consiste à effectuer dans cet ordre les opérations suivantes :
**1.** déplacer votre voiture (voir le paragraphe « déplacement de la voiture »);
**2.** estimer si votre voiture est en position de tir (voir paragraphe « tir de la voiture »);
**3.** si cela est possible, effectuer un tir et évaluer ses conséquences (même paragraphe).
A la suite de ces trois points, il suffit de procéder de la même manière pour l'hélicoptère, en suivant les indications des paragraphes concernant les déplacements et tirs de l'hélicoptère.

**déplacement de la voiture** : il est calqué sur la règle d'un jeu papier-crayon connu de nombreux lecteurs: le *Zip*. Un jeu qui consiste à parcourir un circuit rapidement tracé sur une feuille de papier à petits carreaux, simulant une course automobile.
Considérons dans un premier temps qu'il n'y a aucun obstacle.
Tout déplacement s'effectue de l'intersection où se trouve votre voiture vers une autre intersection.

Lors du premier déplacement le joueur se déplace de deux points dans n'importe laquelle des huit directions (orthogonales ou diagonales). Chaque déplacement est donc un segment de droite. Lors de tous les déplacements suivants le joueur a neuf possibilités. Voici comment procéder :

**a.** déterminer l'emplacement du « point symétrique » : il s'agit du point sur lequel aboutirait votre voiture si elle effectuait un déplacement identique au précédent en longueur et direction;

**b.** le joueur a le droit de poser son véhicule sur ce point symétrique ou sur l'un des huit points avoisinants. La figure 2 montre le point symétrique (croix) et les huit points voisins.

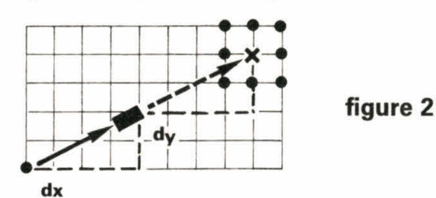



**figure 2**

Cette procédure permet de simuler facilement et de manière assez réaliste l'accélération (positive ou négative) et le changement d'orientation (droite ou gauche). Tout contact avec un obstacle entraîne des conséquences qui sont traitées dans le paragraphe « accidents ».

Vous serez donc souvent obligés de considérer quatre variables : la position du tour précédent, la position où se trouve actuellement votre voiture, la longueur des segments définissant la modification de position (dx et dy). Cela aura surtout de l'importance pour la gestion du déplacement de l'hélicoptère.

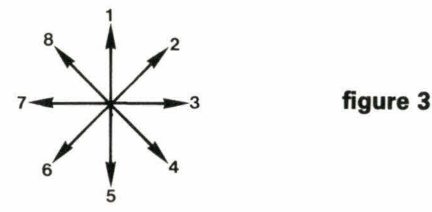



**figure 3**

A la vitesse (longueur du vecteur) et à la direction du véhicule il faut ajouter (pour plus de précision) son orientation (voir figure 3); c'est-à-dire savoir avec précision après chaque déplacement, dans laquelle des huit directions votre voiture pointe. A la fin du mouvement, le véhicule doit toujours pointer dans l'une des huit directions qui sont prises en compte dans le jeu (N, N-E, E, S-E, S, S-O, O, N-O). Il adopte la plus proche de sa direction de mouvement (voir figure 4).

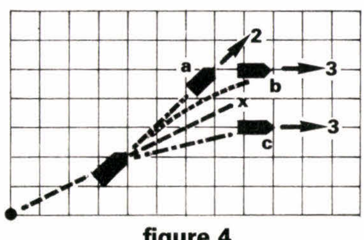



**figure 4**

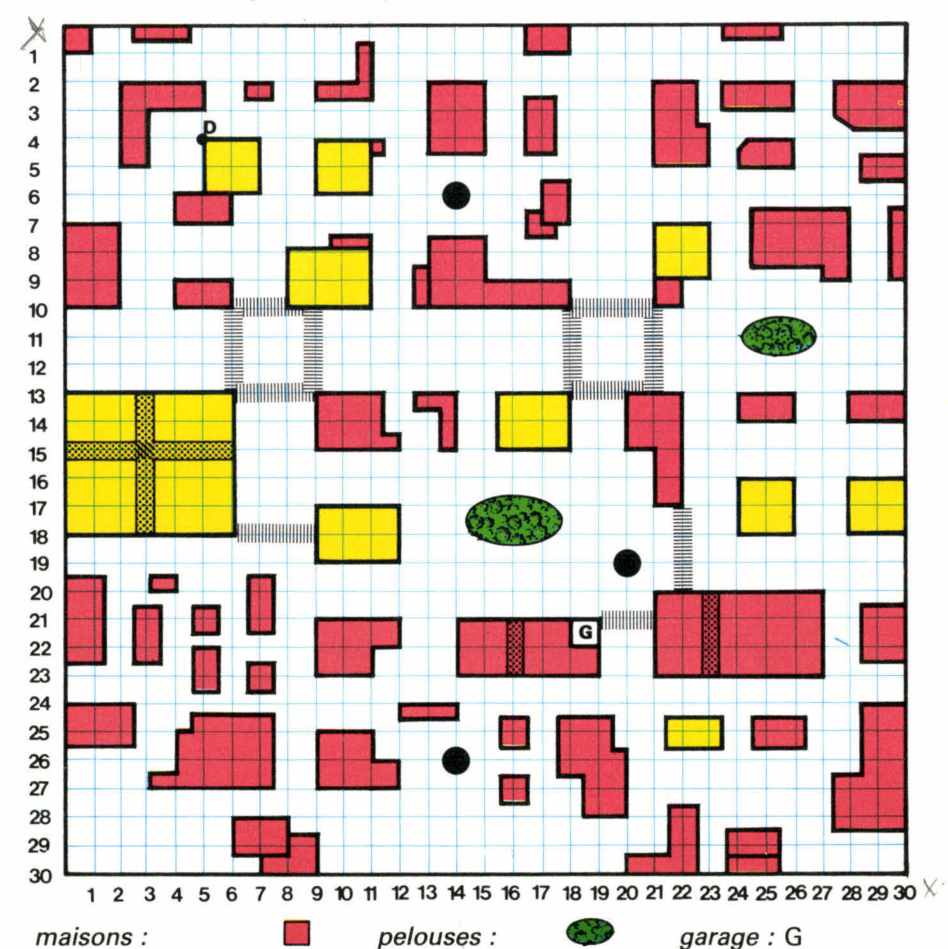
Au début du jeu, vous devez répartir 20 points dans les trois catégories suivantes : « pilote » (vous), « armement » et « blindage ». La chute à zéro de n'importe laquelle de ces catégories entraîne respectivement la mort du pilote, l'impossibilité de tirer sur l'hélico ou la mise hors d'usage du véhicule.

**votre rendez-vous** : il se situe dans le secteur 9. Pour connaître l'adresse exacte, lancez deux dés pour déterminer la valeur en X et deux dés pour déterminer la valeur en Y.

Vous devrez stopper sur le point de rendez-vous puis repartir immédiatement vers votre point de départ.

**effets du terrain sur les déplacements :**

- pour tout contact du véhicule avec une maison, une tour ou un rond-point, reportez-vous au paragraphe « accidents »;
- passages pour piétons : ils signalent la présence d'un feu (rouge ou vert). Pour tout franchissement d'un passage pour piétons lancez un dé. De 1 à 3, le feu est vert, il n'y a pas de danger; de 4 à 6 le feu est rouge ! Vous risquez la collision. Lancez un dé : si vous obtenez un résultat inférieur ou égal à votre vitesse, c'est l'accident (voir « accidents »);
- les pelouses : tout empiétement sur les espaces verts, ne serait-ce que par un point, vous empêche de freiner lors du déplacement suivant;
- les passages souterrains : pour emprunter un passage souterrain, il faut nécessairement que le segment de déplacement qui précède l'entrée dans le souterrain soit dans son axe (vertical ou horizontal). Il est interdit d'y procéder à un virage, mais il est possible d'y accélérer ou de freiner.



**tir de la voiture :**
- évaluation de la possibilité de tir : pour tirer sur l'hélicoptère, la voiture doit être orientée de manière à inclure l'hélicoptère dans son angle de tir;

l'angle de tir s'ouvre à 45° à gauche du véhicule et 45° à droite (figure 5). Quand l'hélico est dans l'angle droit, devant le véhicule, le pilote de la voiture peut tirer (sauf si un obstacle s'interpose);

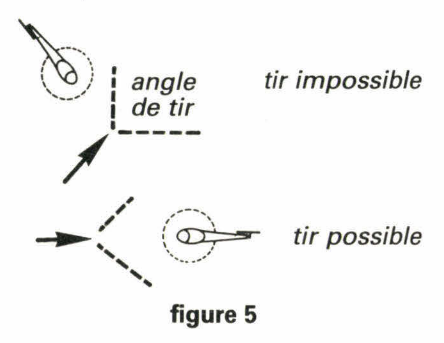


**figure 5**

la droite qui relie la voiture à l'hélicoptère ne doit pas être interrompue par une tour;
il est impossible de tirer à partir d'un souterrain, en traversant une pelouse ou au terme d'un mouvement ayant entraîné un accident;
- procédure de tir :

le joueur compte le nombre d'intersections inclues dans la longueur du quadrilatère ayant pour angles opposés la voiture et l'hélico;
il lance deux dés, puis se reporte à la table de résultat des tirs;

| dés \ distance | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 7 | B | B | – | – | – | – | – |
| 6 ou 8 | A | B | B | – | – | – | – |
| 5 ou 9 | A | A | B | B | – | – | – |
| 4 ou 10 | P | A | A | B | B | – | – |
| 3 ou 11 | P | P | A | A | B | B | – |
| 2 ou 12 | P | P | P | A | A | B | B |

**Table de résultat des tirs**

*B = −1 au blindage; A = −1 à l'armement et P = −1 au pilote de la voiture. « – » = « raté ».*

à l'intersection de la colonne des distances et de la rangée où figurent le résultat des dés le joueur peut lire le résultat de l'action sous forme d'un tiret ou d'une lettre (voir table de résultat des tirs).

**résultats des tirs :** les caractéristiques de départ de l'hélicoptère sont les suivantes : blindage 5, armement 8 et pilote 7 (rien ne vous empêche de concevoir d'autres modèles!). Chaque fois que le résultat du lancer de dés indique B, A ou P, l'hélicoptère perd un point dans cette catégorie. Si l'une d'elles tombe à zéro, il devient inefficace ou s'écrase. Il est remplacé par un autre appareil qui apparaît en X = 1, Y = 1, cinq tours plus tard, dans le secteur où vous vous trouvez.

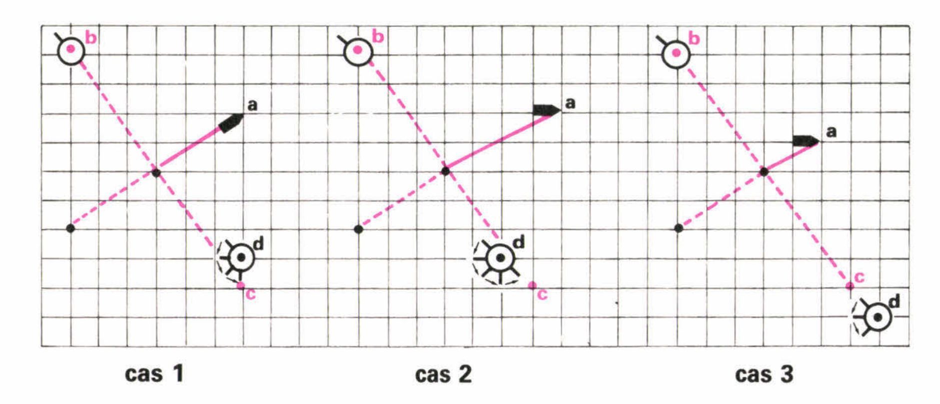



**figure 6 :** *exemples de déplacements de l'hélicoptère.*

*Dans les trois cas présentés, la voiture a effectué un déplacement de longueur 3, largeur 2; elle se déplace à nouveau de même manière, en accélérant ou en freinant. La voiture est en a, l'hélicoptère a pour point symétrique c et se retrouve finalement en d, où il effectue une rotation d'autant de fois 45° que la voiture a parcouru de points en longueur. L'hélicoptère est en position de tir dans le 1er cas. Lorsque la voiture va à la même vitesse, l'hélicoptère réduit la longueur de son déplacement de 1 (1er cas); lorsque la voiture accélère, il diminue la longueur et la largeur de son déplacement de 1; enfin, lorsqu'elle freine, il augmente de 1 la longueur et la largeur de son déplacement.*

**déplacement de l'hélicoptère :** il se déplace en suivant les mêmes principes que le véhicule. Afin que vous puissiez jouer en solitaire nous avons adopté la règle suivante : le point symétrique de l'hélicoptère dépend du point sur lequel se trouvait votre propre véhicule immédiatement avant d'effectuer son déplacement. Cherchez le point symétrique de l'hélicoptère par rapport au point précédemment occupé par la voiture (voir figure 6).

**simulation du freinage ou de l'accélération de l'hélicoptère :**
- si votre véhicule a accéléré lors de son dernier déplacement, retranchez 1 en longueur et 1 en largeur au déplacement de l'hélico;
- si votre véhicule a conservé la même vitesse qu'au tour précédent, retranchez un à la longueur du déplacement de l'hélico;
- si votre véhicule a freiné, ajoutez 1 en longueur et en largeur au déplacement de l'hélico.

Les additions ou soustractions de 1 point se font autour du point symétrique. Ainsi, jamais l'hélicoptère n'est finalement posé sur le point symétrique. La figure 6 montre comment procéder.
Les effets du terrain sur les déplacements de l'hélicoptère sont nuls : il vole largement au-dessus de tous les bâtiments de la ville. Il ne peut utiliser les passages souterrains.

**orientation de l'hélicoptère :** à la fin du déplacement, l'hélico doit être correctement orienté. Au premier tour, il doit être perpendiculaire au premier déplacement du véhicule du joueur. Ensuite, à chaque tour il changera d'autant de fois 45° que le véhicule a parcouru de points en longueur; le sens de la rotation doit être celui qui oriente au mieux l'hélicoptère dans la direction du véhicule.

**tir de l'hélicoptère :** la procédure est identique à celle du tir du véhicule; l'hélicoptère tire lui aussi dans les 90° d'angle (45 à sa gauche, 45 à sa droite) par rapport à son orientation. Il ne peut tirer si une tour s'interpose entre lui et le véhicule, en considérant la droite qui les relie.
L'hélicoptère ne peut tirer dans les souterrains.
Au moment du tir de l'hélico, le joueur lance deux dés, suit les mêmes règles que celles qui concernent la voiture et défalque des points, s'il y a lieu, au véhicule terrestre.

**destruction de la voiture :** si les points en blindage tombent à zéro, le véhicule devient immédiatement

inutilisable. Vous quittez votre véhicule et à raison d'une case par tour vous tentez de rejoindre le garage. L'hélicoptère n'en continue pas moins de tour en tour à essayer de vous abattre. Si vous parvenez au garage en ayant encore au moins un point de vie, dans la catégorie P (pilote), vous pouvez immédiatement continuer votre route avec un nouveau véhicule ayant les mêmes caractéristiques que votre premier véhicule.

**accidents** : tout contact avec un mur de maison ou de tour fait perdre des points de blindage au véhicule. Il en perd d'autant plus qu'il pénètre profondément dans un bâtiment après avoir raté un freinage ou un virage. Voici le barème :

- un rond-point percuté : −2 B;
- un coin de bâtiment ou un mur frôlé : −1 B;
- pénétrer dans un bâtiment : −3 B (−1 par distance point d'entrée/point d'arrivée);
- percuter un véhicule en grillant un feu rouge : −4 B.

## PROGRAMME POUR TI 57

| Pas | Code de touches | Touches |
|---|---|---|
| 00 | 32 5 | STO 5 |
| 01 | 22 | x⇆t |
| 02 | 32 4 | STO 4 |
| 03 | 83 | • |
| 04 | 09 | 9 |
| 05 | 39 0 | 2nd Prd 0 |
| 06 | 39 1 | 2nd Prd 1 |
| 07 | 33 0 | RCL 0 |
| 08 | 75 | + |
| 09 | 33 4 | RCL 4 |
| 10 | 85 | = |
| 11 | 65 | − |
| 12 | 38 2 | 2nd Exc 2 |
| 13 | 85 | = |
| 14 | 32 0 | STO 0 |
| 15 | 33 1 | RCL 1 |
| 16 | 75 | + |
| 17 | 33 5 | RCL 5 |
| 18 | 85 | = |
| 19 | 65 | − |
| 20 | 38 3 | 2nd Exc 3 |
| 21 | 85 | = |
| 22 | 32 1 | STO 1 |
| 23 | 33 3 | RCL 3 |
| 24 | 22 | x⇆t |
| 25 | 33 2 | RCL 2 |
| 26 | 81 | R/S |
| 27 | 33 4 | RCL 4 |
| 28 | 65 | − |
| 29 | 33 2 | RCL 2 |
| 30 | 85 | = |
| 31 | 22 | x⇆t |
| 32 | 33 5 | RCL 5 |
| 33 | 65 | − |
| 34 | 33 3 | RCL 3 |
| 35 | 85 | = |
| 36 | −27 | INV 2nd P→R |
| 37 | 22 | x⇆t |
| 38 | 81 | R/S |
| 39 | 71 | RST |
| 40 | 86 0 | 2nd Lbl 0 |
| 41 | 32 3 | STO 3 |
| 42 | 22 | x⇆t |
| 43 | 32 2 | STO 2 |
| 44 | 01 | 1 |
| 45 | 00 | 0 |
| 46 | 32 0 | STO 0 |
| 47 | 32 1 | STO 1 |
| 48 | 81 | R/S |
| 49 | 71 | RST |

**Mode opératoire pour TI 57**

**1.** appuyer sur 2 Fix 0, LRN et introduire les 50 pas du programme;

**2.** introduire les coordonnées initiales de l'hélicoptère sous la forme X, x ⇆ t, Y, SBR 0;

**3.** introduire vos coordonnnées sous la forme X, x ⇆ t, Y, R/S; la machine affiche la nouvelle coordonnée en X de l'hélicoptère; un nouvel appui sur la touche x ⇆ t permet d'obtenir la coordonnée en Y de l'hélicoptère;

**4.** appuyer sur R/S pour obtenir la distance qui vous sépare de l'hélicoptère;

**5.** pour un nouveau tour de jeu, reprendre au point 3 et pour une nouvelle partie au point 2.

## PROGRAMME POUR TI 57 LCD

| Code de touche | Pas | Touches |
|---|---|---|
| 93 | 00 | • |
| 09 | 01 | 9 |
| 61.65.00 | 02 | STO × 0 |
| 61.65.01 | 03 | STO × 1 |
| 71.00 | 04 | RCL 0 |
| 85 | 05 | + |
| 71.03 | 06 | RCL 3 |
| 51 | 07 | x⇆t |
| 71.02 | 08 | RCL 2 |
| 13 | 09 | R/S |
| 51 | 10 | x⇆t |
| 95 | 11 | = |
| 75 | 12 | − |
| 81.02 | 13 | EXC 2 |
| 95 | 14 | = |
| 61.00 | 15 | STO 0 |
| 71.01 | 16 | RCL 1 |
| 85 | 17 | + |
| 51 | 18 | x⇆t |
| 95 | 19 | = |
| 75 | 20 | − |
| 81.03 | 21 | EXC 3 |
| 95 | 22 | = |
| 61.01 | 23 | STO 1 |

**Mode opératoire pour T1 57 LCD**

**1.** appuyer sur 2nd Part 4, 2nd CP, 2nd Fix 0, LRN et introduire les 24 pas du programme (colonne de droite);

**2.** appuyer à nouveau sur LRN;

**3.** taper 10, STO 0, STO 1;

**4.** introduire la valeur de la coordonnée initiale X de l'hélicoptère suivie de STO 2;

**5.** introduire la valeur de la coordonnée initiale Y de l'hélicoptère suivie de STO 3;

**6.** appuyer sur RST puis R/S;

**7.** introduire les coordonnées de la voiture sous la forme X, x ⇆ t, Y, R/S. La machine affiche la nouvelle coordonnée X de l'hélicoptère;

**8.** appuyer sur x ⇆ t pour faire apparaître à l'affichage la nouvelle coordonnée Y de l'hélicoptère;

**9.** reprendre au point 7 pour un nouveau tour de jeu et au point 3 pour une nouvelle partie.

## PROGRAMME POUR TI 58, 58 C ET 59

**Mode opératoire pour TI 58, 58 C et 59**

**1.** appuyer sur LRN et introduire les 77 pas du programme puis appuyer à nouveau sur LRN;

**2.** suivre le mode opératoire pour HP 34 C en remplaçant les pressions de la touche ENTER par des pressions sur la touche x ⇆ t, et x ⇆ y par x ⇆ t.

| Pas | Code touches | Touches |
|---|---|---|
| 000 | 76 | 2nd Lbl |
| 001 | 11 | A |
| 002 | 42 | STO |
| 003 | 05 | 05 |
| 004 | 32 | x⇆t |
| 005 | 42 | STO |
| 006 | 04 | 04 |
| 007 | 93 | • |
| 008 | 09 | 9 |
| 009 | 49 | 2nd Prd |
| 010 | 00 | 00 |
| 011 | 49 | 2nd Prd |
| 012 | 01 | 01 |
| 013 | 43 | RCL |
| 014 | 00 | 00 |
| 015 | 85 | + |
| 016 | 43 | RCL |
| 017 | 04 | 04 |
| 018 | 95 | = |
| 019 | 75 | − |
| 020 | 48 | 2nd Exc |
| 021 | 02 | 02 |
| 022 | 95 | = |
| 023 | 42 | STO |
| 024 | 00 | 00 |
| 025 | 43 | RCL |
| 026 | 01 | 01 |
| 027 | 85 | + |
| 028 | 43 | RCL |
| 029 | 05 | 05 |
| 030 | 95 | = |
| 031 | 75 | − |
| 032 | 48 | 2nd Exc |
| 033 | 03 | 03 |
| 034 | 95 | = |
| 035 | 42 | STO |
| 036 | 01 | 01 |
| 037 | 43 | RCL |
| 038 | 03 | 03 |
| 039 | 32 | x⇆t |
| 040 | 43 | RCL |
| 041 | 02 | 02 |
| 042 | 91 | R/S |
| 043 | 43 | RCL |
| 044 | 04 | 04 |
| 045 | 75 | − |
| 046 | 43 | RCL |
| 047 | 02 | 02 |
| 048 | 95 | = |

| | | |
|---|---|---|
| 049 | 32 | x⇆t |
| 050 | 43 | RCL |
| 051 | 05 | 05 |
| 052 | 75 | − |
| 053 | 43 | RCL |
| 054 | 03 | 03 |
| 055 | 95 | = |
| 056 | 22 | INV |
| 057 | 37 | 2nd P→R |
| 058 | 32 | x⇆t |
| 059 | 91 | R/S |
| 060 | 76 | 2nd Lbl |
| 061 | 12 | B |
| 062 | 42 | STO |
| 063 | 03 | 03 |
| 064 | 32 | x⇆t |
| 065 | 42 | STO |
| 066 | 02 | 02 |
| 067 | 01 | 1 |
| 068 | 00 | 0 |
| 069 | 42 | STO |
| 070 | 00 | 00 |
| 071 | 42 | STO |
| 072 | 01 | 01 |
| 073 | 58 | 2nd Fix |
| 074 | 00 | 0 |
| 075 | 25 | CLR |
| 076 | 91 | R/S |

## PROGRAMME POUR HP 34 C ET SIMILAIRES

| Ligne | Code de touches | Touches |
|---|---|---|
| 001 | 25.13.11 | h LBl A |
| 002 | 23 5 | STO 5 |
| 003 | 21 | x⇆y |
| 004 | 23 4 | STO 4 |
| 005 | 73 | • |
| 006 | 9 | 9 |
| 007 | 23.61.0 | STO × 0 |
| 008 | 22.61.1 | STO × 1 |
| 009 | 24 2 | RCL 2 |
| 010 | 24 0 | RCL 0 |
| 011 | 24 4 | RCL 4 |
| 012 | 51 | + |
| 013 | 23 2 | STO 2 |
| 014 | 21 | x⇆y |
| 015 | 41 | − |
| 016 | 23 0 | STO 0 |
| 017 | 24 3 | RCL 3 |
| 018 | 24 1 | RCL 1 |
| 019 | 24 5 | RCL 5 |
| 020 | 51 | + |
| 021 | 23 3 | STO 3 |
| 022 | 21 | x⇆y |
| 023 | 41 | − |
| 024 | 23 1 | STO 1 |
| 025 | 24 3 | RCL 3 |
| 026 | 24 2 | RCL 2 |
| 027 | 74 | R/S |
| 028 | 24 4 | RCL 4 |
| 029 | 24 2 | RCL 2 |
| 030 | 41 | − |
| 031 | 24 5 | RCL 5 |
| 032 | 24 3 | RCL 3 |
| 033 | 41 | − |
| 034 | 15 4 | 9→P |
| 035 | 74 | R/S |
| 036 | 25.13.12 | h LBl B |
| 037 | 14.11. 0 | f FIX 0 |
| 038 | 23 3 | STO 3 |
| 039 | 21 | x⇆y |
| 040 | 23 2 | STO 2 |
| 041 | 1 | 1 |
| 042 | 0 | 0 |
| 043 | 23 0 | STO 0 |
| 044 | 23 1 | STO 1 |

**Mode opératoire HP 34 C**

**1.** ON; placer le curseur de droite en position PRGM et introduire les 44 pas du programme;
**2.** replacer le curseur en position RUN;
**3.** introduire les coordonnées initiales de l'hélicoptère en tapant X ENTER Y, puis B;
**4.** pour chaque tour de jeu, introduire les coordonnées du véhicule après déplacement, sous la forme X ENTER Y, puis A; la calculatrice affiche la nouvelle coordonnée en X de l'hélicoptère; appuyer sur x ⇆ y pour obtenir la nouvelle coordonnée en Y de l'hélicoptère;
**5.** appuyer sur R/S, la machine affiche la distance séparant les deux véhicules;
**6.** pour un nouveau tour de jeu, reprendre au point 4; pour une nouvelle partie, au point 3.

## PROGRAMME POUR HP 33

| Ligne | Codes de touches | Touches |
|---|---|---|
| 01 | 23 5 | STO 5 |
| 02 | 21 | x⇆y |
| 03 | 23 4 | STO 4 |
| 04 | 73 | • |
| 05 | 9 | 9 |
| 06 | 23 61 0 | STO × 0 |
| 07 | 23 61 1 | STO × 1 |
| 08 | 24 2 | RCL 2 |
| 09 | 24 0 | RCL 0 |
| 10 | 24 4 | RCL 4 |
| 11 | 51 | + |
| 12 | 23 2 | STO 2 |
| 13 | 21 | x⇆y |
| 14 | 41 | − |
| 15 | 23 0 | STO 0 |
| 16 | 24 3 | RCL 3 |
| 17 | 24 1 | RCL 1 |
| 18 | 24 5 | RCL 5 |
| 19 | 51 | + |
| 20 | 23 3 | STO 3 |
| 21 | 21 | x⇆y |
| 22 | 41 | − |
| 23 | 23 1 | STO 1 |
| 24 | 24 3 | RCL 3 |
| 25 | 24 2 | RCL 2 |
| 26 | 74 | R/S |
| 27 | 24 4 | RCL 4 |
| 28 | 24 2 | RCL 2 |
| 29 | 41 | − |
| 30 | 24 5 | RCL 5 |
| 31 | 24 3 | RCL 3 |
| 32 | 41 | − |
| 33 | 15 4 | 9→P |
| 34 | 13 00 | GTO 00 |
| 35 | 14 11 0 | F FIX 0 |
| 36 | 23 3 | STO 3 |
| 37 | 21 | x⇆y |
| 38 | 23 2 | STO 2 |
| 39 | 1 | 1 |
| 40 | 0 | 0 |
| 41 | 23 0 | STO 0 |
| 42 | 23 1 | STO 1 |
| 43 | 34 | CLx |

**Mode opératoire pour HP 33 E**
Il est identique à celui de la HP 34 C en apportant les modifications suivantes :
– appuyer sur B devient appuyer sur GSB 35
– appuyer sur A devient appuyer sur R/S.

## BASIC

Ce programme en basic calcule la position en X et en Y de chaque mobile; il indique en outre, la direction dans laquelle se trouve l'hélicoptère par rapport à votre véhicule, la distance entre les deux mobiles et surtout de précieuses indications sur les « intentions » de l'hélicoptère : vous savez quelle est sa direction de déplacement, mais aussi la direction vers laquelle il pointe. Ce sont là les effets de l'intertie et la simulation des rotations rapides que peut effectuer un hélicoptère. Il peut fort bien, temporairement, se diriger vers l'est, tout en regardant déjà vers le nord-ouest avant même d'emprunter cette direction. De tour en tour, vous devrez choisir une direction (de 1 à 8) ou 0 pour conserver la même direction et la même vitesse. Pour cela tapez un chiffre, puis RETURN.
Vous pourrez tirer quand l'hélicoptère sera dans la direction que vous suivez. Votre tir a d'autant plus de chance de toucher l'appareil qu'il vole moins vite et qu'il est plus près. Ne gaspillez pas vos munitions lorsqu'il est à plus de 500 mètres. L'hélicoptère vous touchera quand ses roquettes tomberont à moins de 50 mètres de vous. Vous perdrez des points, mais aussi de la maniabilité : freinage, accélération et virages s'en trouveront plus difficiles à accomplir. L'hélico ne peut tirer s'il se trouve trop près de vous. C'est une chance! Votre but est de l'abattre avec les munitions dont vous disposez. Cela n'est pas excessivement difficile, mais nécessite quand même un peu de pratique.
Ce programme en mode texte peut aisément être transformé en programme graphique. C'est d'ailleurs dans cet esprit que nous l'avons conçu.
**initialisation** (lignes 40 à 140) : certains micros n'ont pas besoin que les variables indicées — AX(, lire « AX de », par exemple AX de 2 — soient dimensionnées en début de programme, et ce jusqu'à la

onzième (de 0 à 10); d'autres au contraire l'exigent. Si c'est le cas, tapez votre ligne 140 de la manière suivante : DIM AX(2), AY(2), DX(2), DY(2), XJ(2), YJ(2), DJ(2), Z(2). Cette action réserve la place nécessaire en mémoire en prévision du nombre d'indices, ici 2;

**création d'images** : en ligne 160 il faut taper un GOSUB 2000. En 2000 et lignes suivantes vous allez taper les coordonnées des points qui représentent la voiture et l'hélicoptère. Les noms des instructions graphiques varient beaucoup d'un micro à un autre, disons que votre instruction d'affichage d'un point s'appelle PLOT (sur Apple ce sera HPLOT).

2000 REM - ROUTINE GRAPHIQUE -
2010 PLOT AX(1), AY(1) pour afficher la voiture
2020 PLOT AX(2), AY(2) pour afficher l'hélicoptère
2030 PLOT XX, XY pour afficher l'impact d'un tir de l'hélicoptère
...
3000 RETURN

La dernière instruction est très importante : c'est celle qui permet au pointeur de remonter à la ligne suivant immédiatement le GOSUB qui a lancé la routine graphique.

Il s'agit là d'une représentation graphique de base. Mais c'est un bon tremplin vers une figuration plus élaborée des deux véhicules et de leurs tirs. Le programme en mode texte vous donne toutes les variables nécessaires pour élaborer de savantes représentations graphiques.

```
10 ::::::::::::::::::::::::::
20 REM ::::HELICO/AGENT Z54:::
30 ::::::::::::::::::::::::::
40 REM ---INITIALISATION----
50 REM  ARQUE QUE N=1->LEJOUEUR
60 REM  ARQUE QUE N=2->LEMICRO
70 TH = 500: REM  RESIST. HELICO
80 R = 1: REM  IND. RESIST. DE 1
90 AX(1) = 140:AY(1) = 80
100 AX(2) = 230:AY(2) = 90
110 DS = 90:N = 1:RM = 3000
120 PRINT "VOTRE NOM ";
130 INPUT M$
140 REM  'DIM'->VOIR TEXTE
150 REM ---------------
160 REM  IMAGE --->VOIR TEXTE
170 REM ---------------
180 REM  --AFFICHAGE--
190 HOME : REM   EFFACE ECRAN
200 PRINT "NOUS SOMMES EN-------
    --> " INT (AX(1));"/" INT (A
    Y(1))
210 PRINT "L'HELICO EN ---------
    --> " INT (AX(2));"/" INT (A
    Y(2))
220 PRINT "ON ROULE A   "Z(1);"
    KM/H"
230 PRINT "EN DIRECTION "D$(1)
240 PRINT "IL EST A "DS * 10" ME
    TRES DE NOUS, "P$
250 PRINT "IL SE DEPLACE DIRECTI
    ON "D$
260 PRINT "IL POINTE EN DIRECTIO
    N  "Z$: PRINT
270 PRINT "ETAT VOITURE " INT (R
     * 100)
280 IF RM <  = 0 THEN RM = 0
290 PRINT "RESTE MUNITIONS "RM
300 PRINT "ETAT HELICO  "TH
310 IF TH <  = 0 THEN  PRINT "L'
    HELICO S'ECRASE !!!!": END
320 IF R =  < 0 THEN  PRINT "VEH
    ICULE DETRUIT": END
330 REM  --CHOIX/CALCULS-----
340 PRINT "CHOISIS UNE DIRECTION
    , "M$
350 PRINT "(1 A 8 OU 0) --> ";
360 INPUT DJ(N): REM  GET/INKEY$
370 PRINT
380 IF DJ(N) = 0 THEN A = 0:B =
    0: GOTO 440
390 RESTORE
400 FOR I = 1 TO DJ(N)
410 READ A,B,D$
420 NEXT I
430 REM  NOUVELLES COORDONNES
440 XJ(N) = AX(N) + DX(N) + A
450 YJ(N) = AY(N) + DY(N) + B
460 DX(N) = XJ(N) - AX(N)
470 DY(N) = YJ(N) - AY(N)
480 Z(N) =  INT ((( SQR ((DX(N) ^
    2) + (DY(N) ^ 2))) ^ 1.2) *
    8): REM  VITESSE
490 RX = XJ(2) - XJ(1)
500 RY = YJ(2) - YJ(1)
510 DS =  INT ( SQR ((RX ^ 2) + (
    RY ^ 2))): REM  DIST. 1-2
520 SX =  SGN (RX)
530 SY =  SGN (RY)
540 AX(N) = XJ(N):AY(N) = YJ(N)
550 IF N = 2 THEN AX(N) = AX(N) +
    (N * A):AY(N) = AY(N) + (N *
    B)
560 IF N = 1 THEN AX(N) = AX(N) +
    (R * A):AY(N) = AY(N) + (R *
    B)
570 IF AX(N) < 270 AND AX(N) > 5
     AND AY(N) > 5 AND AY(N) < 1
    45 THEN 590
580 DX(N) =  INT (DX(N) / 4):DY(N
    ) =  INT (DY(N) / 4)
590 RESTORE
600 FOR I = 1 TO 8
610 READ F,G,D$(N)
620 IF  SGN (DX(N)) = F AND  SGN
    (DY(N)) = G THEN 640
630 NEXT I
640 D(N) = I
650 IF N = 1 THEN N = 2: GOTO 89
    0
660 N = 1
670 RESTORE
680 FOR P = 1 TO 8: READ A,B,P$
690 IF SX = A AND SY = B THEN 72
    0
700 NEXT P
710 REM ---TIR VOITURE-----
720 IF P <  > D(1) THEN 870
730 PRINT "- JE PEUX TIRER, "M$
740 PRINT "RAFALE DE COMBIEN (10
    -"RM;")  ?"
750 INPUT RF: IF RF = 0 THEN 140

760 RM = RM - RF
770 IF RM < 0 THEN  PRINT "PLUS
    DE MUNITIONS "M$: GOTO 860
780 PR =  INT ((3850 + (RF * 10))
     / (DS + Z(2)))
790 PRINT "MITRAILLEUSE PRETE...
    FEU !"
800 FOR I = 1 TO PR * 10: PRINT
    ":";: NEXT I
810 TI =  INT ( RND (1) * 100)
820 IF TI <  = PR THEN  PRINT "T
    OUCHE !!!": GOTO 840
830 PRINT "RATE...": GOTO 860
840 DG =  INT (PR - TI)
850 TH = TH - DG
860 INPUT A$
870 GOTO 140

880 REM  --DEPLACEMENT HELICO--
890 GOSUB 1020
900 RESTORE
910 FOR I = 1 TO 8
920 READ A,B,Z$
930 IF  - SX = A AND  - SY = B THEN
    950
940 NEXT I
950 IF Z(2) > 40 OR DS < 20 THEN
    970
960 DJ(2) = I: GOTO 390
970 I = I + 4
980 IF I > 8 THEN I = I - 8
990 DJ(2) = I: GOTO 440
1000 DATA     0,-1,"NORD",1,-1,"
     NORD-EST",1,0,"EST",1,1,"SUD
     -EST",0,1,"SUD",-1,1,"SUD-OU
     EST",-1,0,"OUEST",-1,-1,"NOR
     D-OUEST"
1010 RETURN
1020 REM   -----TIR HELICO---
1030 IF DS < 15 THEN  PRINT "IL
     EST TROP PRES POUR TIRER !":
      RETURN
1040 IF DS > 40 THEN  PRINT "IL
     EST TROP LOIN POUR TIRER":
     RETURN
1050 PRINT "IL TIRE !!!"
1060 FOR C = 1 TO 2
1070 FA =  INT ( RND (1) * 15)
1080 FOR M = 1 TO C * 10 + FA STEP
     5
1090 PRINT "....*...*...."
1100 NEXT M
1110 XX = XJ(2) + (M * SX):YY = Y
     J(2) + (M * SY)
1120 REM   IMPACT EN XX,YY
1130 NEXT C
1140 DT =  INT ( SQR (((XX - XJ(1
     )) ^ 2) + ((YY - YJ(1)) ^ 2)
     ))
1150 PRINT "LA ROQUETTE TOUCHE A
      "DT;" METRES DE NOUS"
1160 IF DT > 50 THEN  PRINT "RAT
     E ! RATE !": GOTO 1190
1170 PRINT "* AIE ! NOUS SOMMES
     TOUCHES": PRINT "TOUT VA BIE
     N "M$;: INPUT A$
1180 DX(1) = 0:DY(1) = 0:R = R -
     0.05
1190 RETURN
```

*Michel Brassinne et Stéphane Barizien*

Publicité

# INITI AU PENTE

Prononcez : PÈN-TÉ

## Règles pour deux joueurs

**BUT DU JEU :** Pour gagner au Pente, il faut remplir l'une des 2 conditions suivantes :

1. Faire un "Pente", c'est-à-dire aligner 5 pions (ou plus) sans intervalle entre eux, dans le sens horizontal, vertical ou diagonal.
2. Prendre 5 paires de pions (ou plus) à l'adversaire.

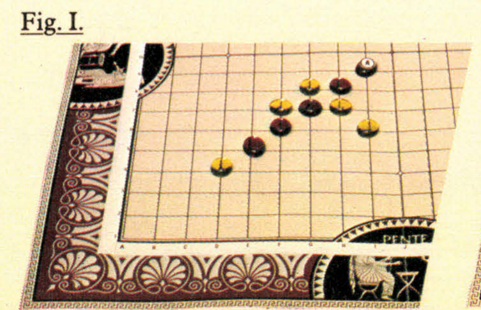
**DÉROULEMENT DU JEU :** Au début du jeu, il n'y a aucun pion sur le plateau. Le premier joueur (tiré au sort) commence la partie en plaçant l'un de ses pions sur l'intersection centrale du plateau. Chaque joueur pose ensuite à tour de rôle un pion sur l'une des intersections encore libre du plateau (grille de 19 × 19 intersections) jusqu'à ce que l'un des 2 adversaires gagne.

**LE "PENTE" :** Le premier des joueurs qui aligne 5 (ou plus) de ses pions sur des intersections voisines a gagné (voir fig. I).

**LA PRISE DES PIONS :** Lorsque 2 pions (et 2 seulement) appartenant à l'adversaire sont adjacents, ils sont vulnérables car on peut s'en emparer en les encadrant de chaque côté avec ses propres pions (voir fig. II, 1). Les pions sont alors retirés du plateau (fig. II, 2).

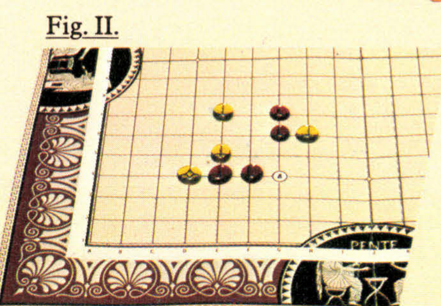



Fig. I.

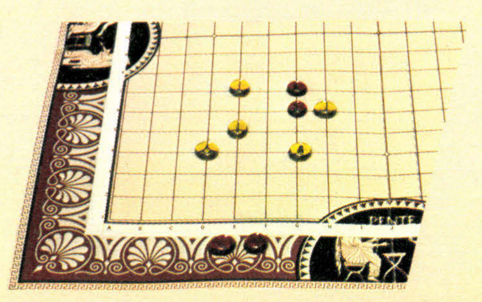


Rouge joue en Ⓐ et gagne : il a aligné 5 pions.

Fig. II.



1) Jaune joue en Ⓐ et...



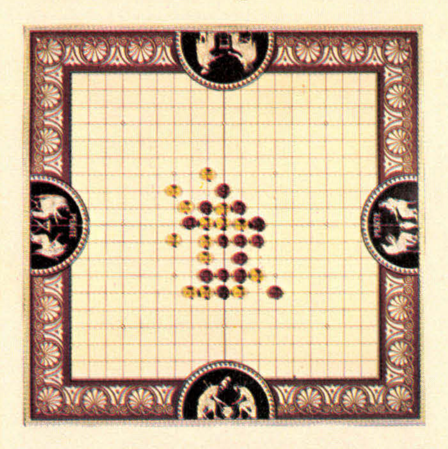
2) ...prend les 2 pions rouges.

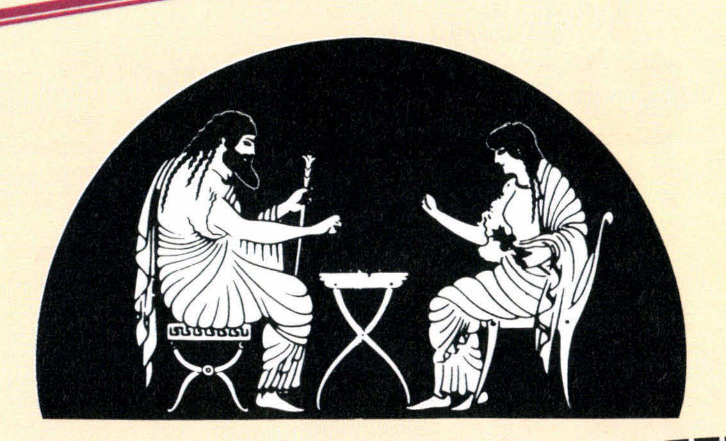
# ATION

## APPRENEZ A JOUER...

Problème N° 1.

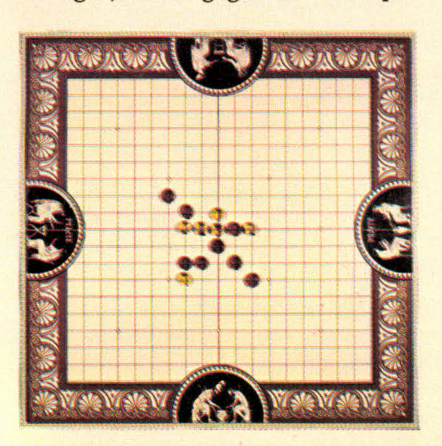
Où doit jouer jaune pour empêcher la victoire de rouge en 2 coups?





Problème N° 2.

Rouge joue et gagne en 3 coups.



Solutions page 123

## CHAMPIONNAT DE FRANCE DE PENTE

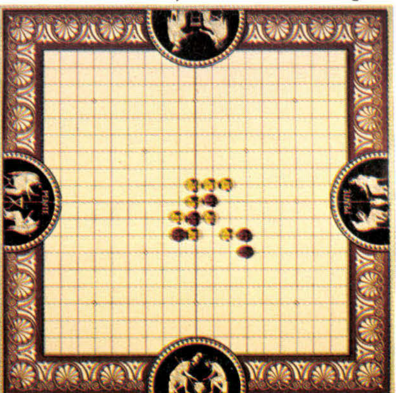
En octobre 1984, Miro-Meccano et Jeux & Stratégie organisent le premier Championnat de France de Pente.

Pour y participer, rien de plus simple : résolvez le problème de Pente qui vous est proposé ci-dessous, découpez le bulletin de participation et envoyez-le, dûment rempli, à l'adresse suivante :

CHAMPIONNAT DE FRANCE DE PENTE
MIRO-MECCANO
14-16, rue Scandicci 93508 Pantin

Toute bonne réponse sera récompensée par une inscription automatique au Championnat de France.

Où doit jouer rouge pour empêcher la victoire de jaune en 2 coups?



Indiquez votre réponse en faisant une croix sur l'intersection choisie du plateau de Pente représenté ci-dessus.

Nom : ..........................

Prénom :........................

Adresse : ......................

..................................

Code postal : .................

Ville : ...........................

Téléphone :....................

Age :.............................

Les détails et les prix de ce Championnat vous seront communiqués dans le prochain numéro de Jeux & Stratégie.





## LES VILLES CACHÉES

Dans ce carré de lettres, au moins trente-trois noms de villes françaises sont cachés, tous composés de cinq lettres. Chaque nom est formé en utilisant des lettres contiguës, par un côté ou un angle, selon le principe du Boggle.
Toutes les lettres doivent être utilisées, certaines plusieurs fois, pour former des noms de ville différents.
Quelles sont ces trente-trois villes cachées?

| | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| N | Z | E | P | A | A | E | L | U | T |
| E | T | D | O | R | N | D | F | L | M |
| U | O | R | S | I | O | R | E | I | S |
| Y | S | C | N | N | D | S | N | U | L |
| A | Y | A | X | A | U | O | T | R | X |
| N | Y | U | E | L | I | A | U | L | S |
| S | S | N | I | M | L | R | R | E | I |
| E | O | U | G | B | N | A | S | C | N |
| V | L | Y | O | E | G | E | Y | O | C |
| I | C | H | X | N | D | I | J | A | M |

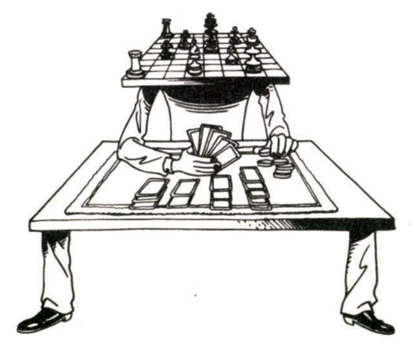
## DE SORTIE...



Ce samedi soir, Lucie et Claude ont décidé de sortir : au cinéma, au théâtre, au café ou au restaurant?...

- Lucie et Claude vont tous les deux au théâtre, ou ni l'un, ni l'autre.
- Si Lucie va au restaurant, alors Claude va aussi au restaurant. De même, si Claude va au café, alors Lucie va aussi au café.
- Lucie ou Claude va au cinéma.
- Si Lucie va au cinéma, alors Claude va au café.

Qui va où?



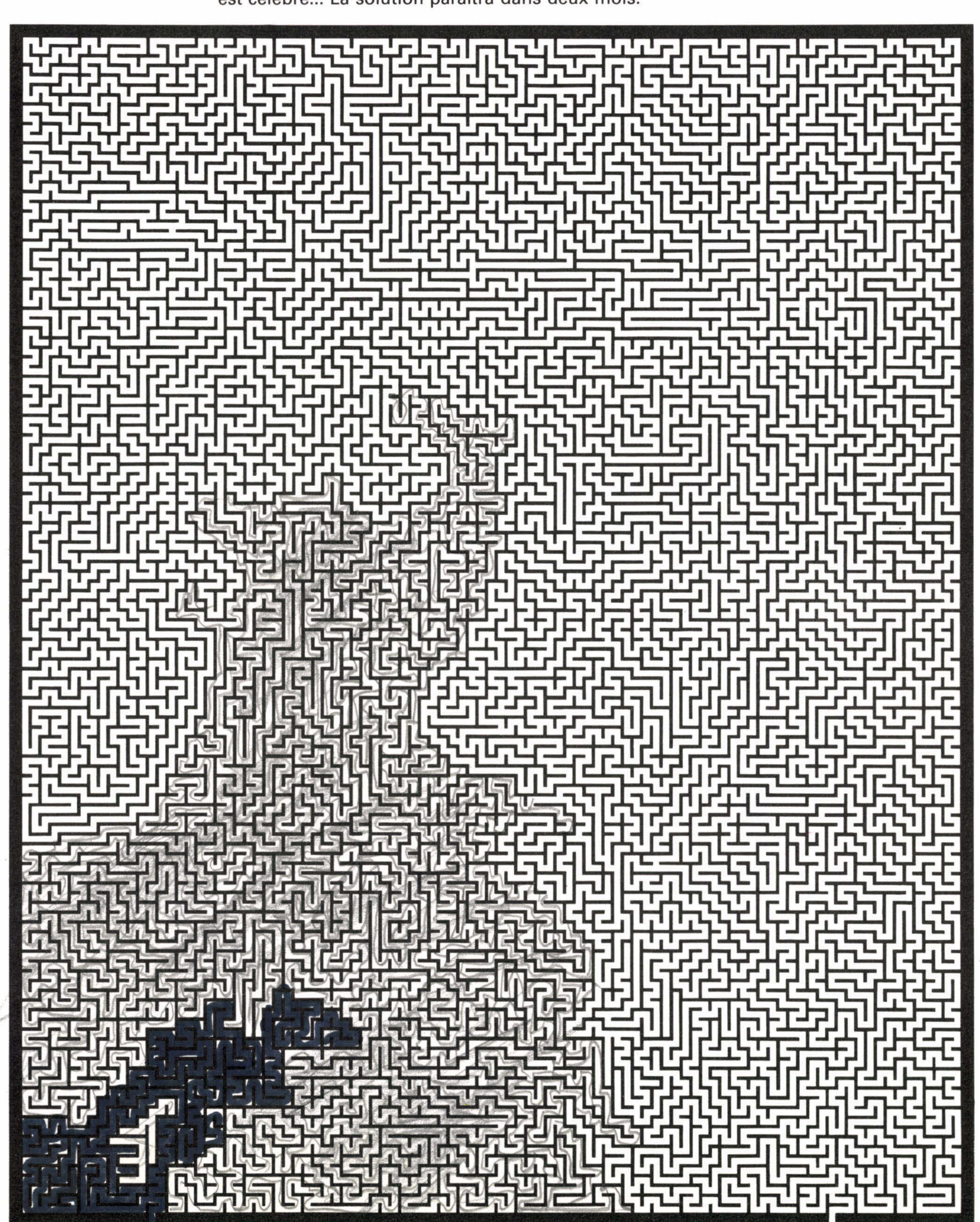
## CLUB DE JEUX

Ce club de jeux compte 1 220 membres qui se répartissent de la manière suivante : 792 jouent au bridge, 829 au poker et 618 aux échecs. Mais 213 savent jouer aux trois jeux : 206 ne jouent qu'aux échecs et au poker et 320 ne jouent qu'aux cartes. Par contre 806 connaissent au moins deux des jeux.
Combien de joueurs ne pratiquent que le bridge, que le poker et que les échecs?

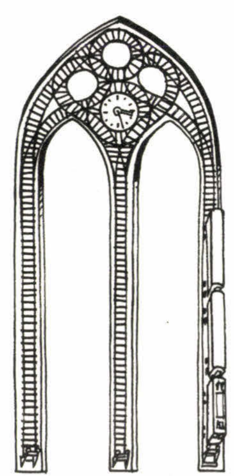
**Solutions page 123**

## QUI EST-CE?

En noircissant l'unique chemin qui relie les deux ouvertures de ce labyrinthe, vous découvrirez un personnage mondialement connu : américain et pourtant imaginaire, son index est célèbre... La solution paraîtra dans deux mois.

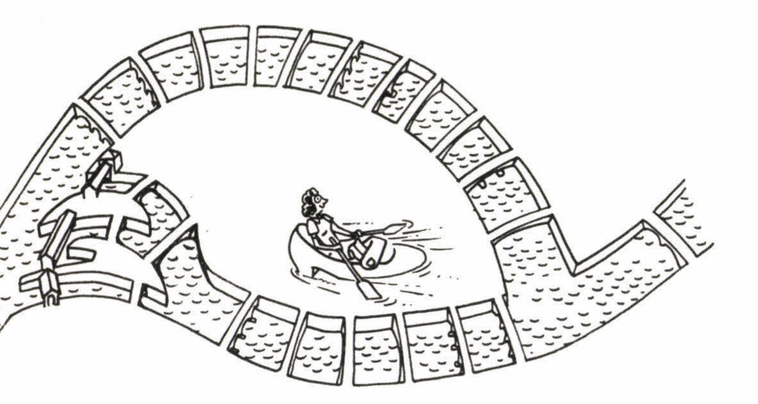


# A STRASBOURG



## LA GARE

La gare de Strasbourg est un chef-d'œuvre de style néo-gothique germanique. C'est par là que j'arrivai pour la première fois à Strasbourg, par un beau jeudi de printemps. En descendant les escaliers, je trébuchai maladroitement, et cognai mon poignet gauche contre la rampe; ma montre se mit à avancer. Il était alors 15 h 27 à ma montre et à l'horloge de la gare.
Le lendemain matin, je passai à la gare prendre mon billet de retour. Ma montre marquait midi 13. Je demandai l'heure exacte au guichetier qui me répondit qu'il n'avait pas de montre et que l'horloge de la gare retardait en ce moment de 2 minutes par heure.
Le lundi suivant, je repartis par le train de 14 h 27. L'horloge de la gare indiquait alors de nouveau la même heure que ma montre.
A quelle heure ai-je pris mon billet de retour en gare de Strasbourg?



## LES PONTS COUVERTS

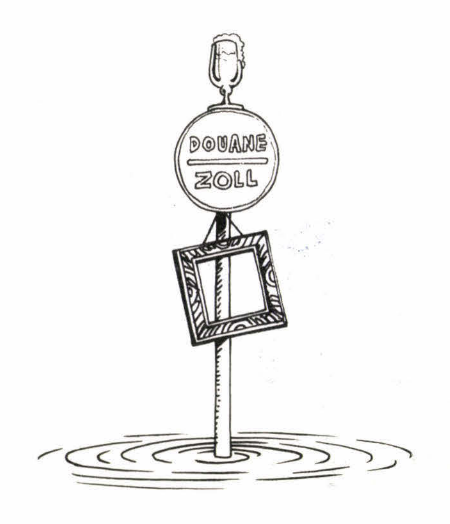
Les ponts couverts sont formés d'une enfilade de trois ponts enjambant les bras de l'Ill, gardés chacun par une tour carrée massive, reste des anciens remparts du XIV$^{e}$ siècle. Ces tours étaient reliées autrefois par des ponts de bois entièrement couverts.
Voici les ponts couverts actuels, représentés ci-dessus avec l'ensemble des ponts du centre de Strasbourg.
Martin et moi fîmes un pari pour savoir lequel de nous deux arriverait le premier, sachant que lui devait passer en barque une fois et une seule sous chacun des vingt-cinq ponts, et moi, passer une fois et une seule à pied sur chacun des vingt-cinq ponts.
Qui, d'après vous, a gagné le pari?

## LA PLACE KLÉBER

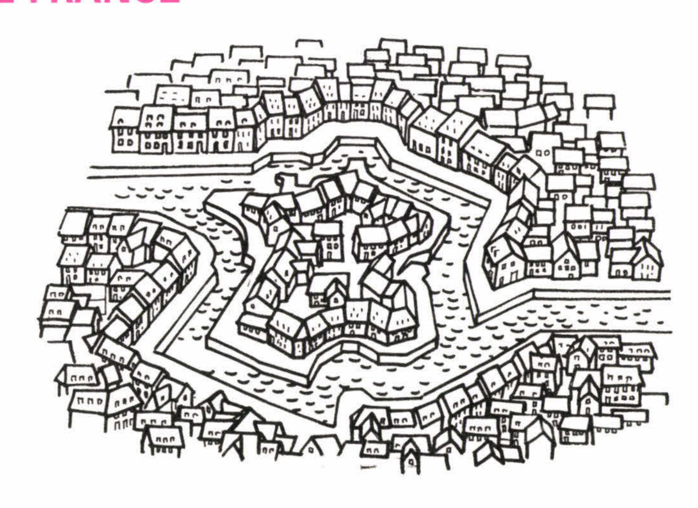
C'est la plus célèbre place de Strasbourg, quadrilatère de 130, 200, 100 et 150 m de côtés, bordée au nord par l'Aubette – bâtiment du XVIII$^{e}$ siècle ainsi nommé car, à l'aube, les corps de garde venaient y chercher leurs ordres. Elle se trouve au milieu du quartier le plus commerçant de la ville.
C'est sur cette place que se trouve, comme son nom l'indique, la statue de Jean-Baptiste Kléber (né à Strasbourg en 1753, assassiné au Caire en 1800).
Sur quelle partie de la place peut se trouver ce monument sachant que la somme de ses distances à chacun des quatre coins est inférieure à 870 m et supérieure à 290 m?

## L'ANCIENNE DOUANE

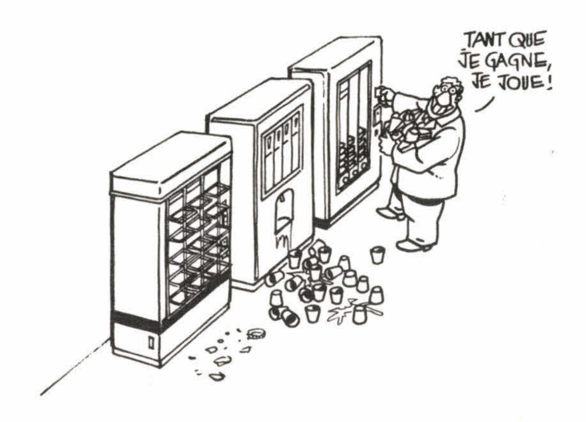
C'était autrefois l'entrepôt de commerce fluvial de la ville. Il abrite aujourd'hui un ravissant musée d'art moderne aussi riche pour ses réserves d'art impressioniste que pour ses tableaux, ses sculptures et vitraux contemporains. On trouve également à l'intérieur une brasserie. Trois couples de serveurs comparaient ce soir-là leurs pourboires respectifs. Par un curieux hasard, chacun des pourboires reçus par chacun des six serveurs était égal en francs au nombre de pourboires qu'il avait personnellement reçus. Chacune des femmes, Henriette, Paulette et Germaine, avait touché 63 francs de plus que son mari. Henriette avait reçu 23 pourboires de plus que Maurice et Paulette 11 de plus que Victor. Le couple qui avait touché le plus habitait Souffelweyersheim, puis venait celui de Niederhausbergen et enfin celui de Schiltigheim.
Où habite Martin?



# LA PETITE FRANCE



C'est un des coins les plus curieux et les mieux conservés du vieux Strasbourg, plein de charme, avec ses maisons du XVII$^{e}$ siècle alsacien... Les restaurants y sont nombreux. C'est dans l'un d'entre eux que je rencontrai trois touristes américaines. En bavardant devant un verre de schnaps, elles me racontèrent leur repas... en me disant chacune à leur tour :
pour l'entrée :
– il y avait de la tarte à l'oignon ou des boulettes de foie;
– une tarte à l'oignon;
– de la tarte à l'oignon et des boulettes de foie.
Pour le plat :
– il y avait de la truite au bleu ou un poussin de la Wantzenau, mais pas les deux;
– ni de la truite au bleu, ni un poussin de la Wantzenau;
– une truite au bleu.
Pour le dessert :
– pas de sorbet aux mirabelles, mais des crêpes flambées au kirsch;
– du kouglof;
– ni du kouglof, ni des crêpes flambées au kirsch.
Mais j'avais bien entendu auparavant, les trois Américaines avaient choisi le même menu. D'autre part, l'une d'elles, parlant mal le Français, a involontairement donné des réponses fausses à chaque question. Sauriez-vous reconstituer le repas des trois Américaines?

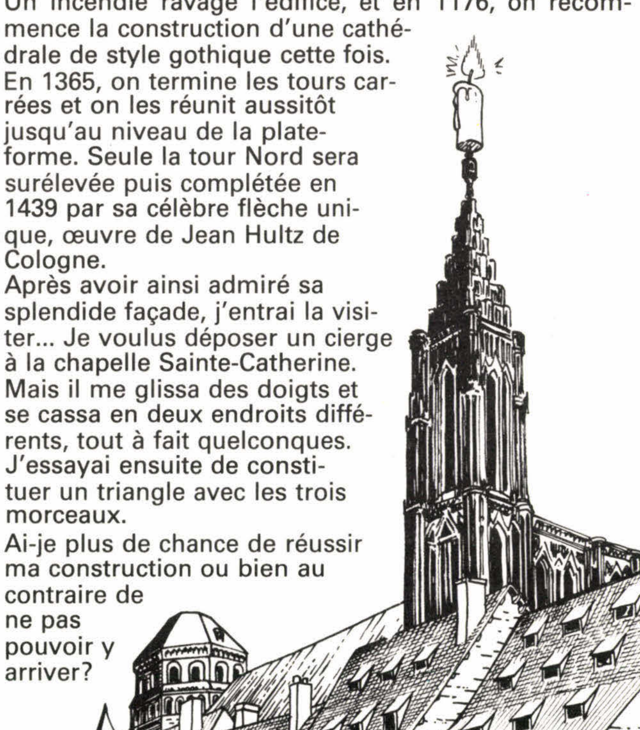



# LE PALAIS DE L'EUROPE

Les nouveaux bâtiments du palais de l'Europe ont été inaugurés en janvier 1977. Conçus par l'architecte français Henri Bernard, ils abritent le Conseil de l'Europe et le Parlement Européen.
Les visites pour le public s'effectuent tous les jours sauf le dimanche. Les visiteurs peuvent profiter s'ils le souhaitent du snack automatique qui comporte trois distributeurs : des boissons chaudes, des boissons froides et des sandwiches et gâteaux. Chacun de ces trois distributeurs tombe malheureusement parfois en panne, indépendamment des autres, mais avec la même fréquence. Il arrive ainsi certains jours qu'une seule des trois machines fonctionne, mais il arrive deux fois plus souvent que deux d'entre elles marchent effectivement.
Combien de jours en moyenne dans un mois les visiteurs du palais de l'Europe ne trouveront aucune machine en état de marche?

# LA CATHÉDRALE

C'est en 1015 que l'on entreprend, sur l'ancien emplacement d'un temple à Hercule, une cathédrale romane. Un incendie ravage l'édifice, et en 1176, on recommence la construction d'une cathédrale de style gothique cette fois. En 1365, on termine les tours carrées et on les réunit aussitôt jusqu'au niveau de la plateforme. Seule la tour Nord sera surélevée puis complétée en 1439 par sa célèbre flèche unique, œuvre de Jean Hultz de Cologne.
Après avoir ainsi admiré sa splendide façade, j'entrai la visiter... Je voulus déposer un cierge à la chapelle Sainte-Catherine. Mais il me glissa des doigts et se cassa en deux endroits différents, tout à fait quelconques. J'essayai ensuite de constituer un triangle avec les trois morceaux.
Ai-je plus de chance de réussir ma construction ou bien au contraire de ne pas pouvoir y arriver?

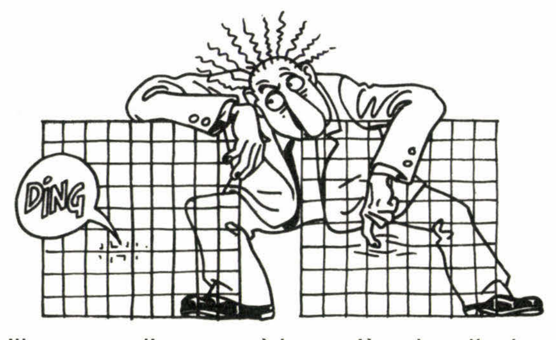


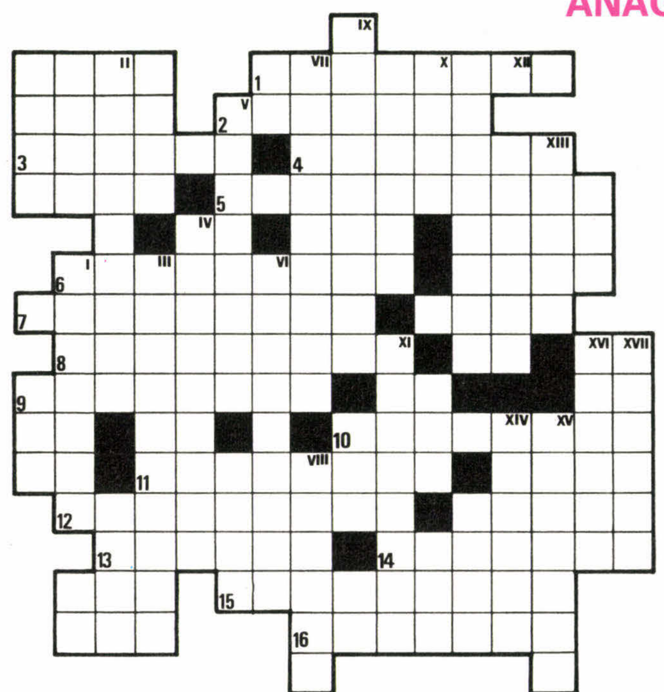
**Solutions pages 123 et 124**

# jeux & casse-tête



## ANAGRILLE



Cette grille se remplit un peu à la manière de celle des mots croisés. Mais les définitions sont remplacées par des groupes de mots, dont il faudra trouver les anagrammes correspondantes. Certains groupes de mots en admettent plusieurs; dans ce cas, leur nombre est indiqué entre parenthèses; mais à vous de trouver le bon mot! Nous ne vous avons donné que des tirages comportant six lettres ou plus... Les autres se trouvent par déduction.

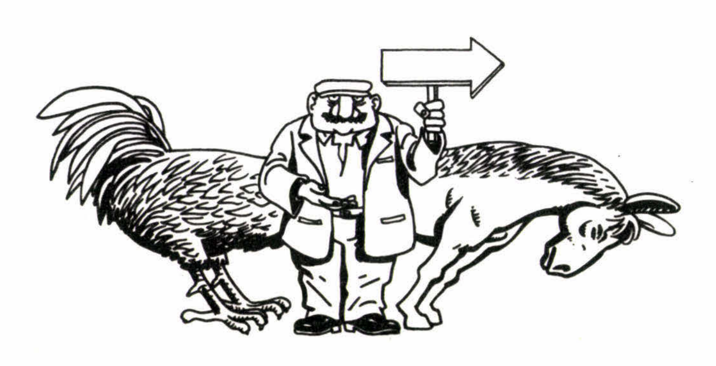
**Horizontalement :**
**1.** ABEEMORS **2.** GIOPRRU **3.** AGILSS **4.** EILOSTT (2) **5.** ABBEEORRRS **6.** EEILNOPRT (7) **7.** ADEEIPRST (4) **8.** ACEINNORT (5) **9.** EELLNPRU **10.** AEINSSTT **11.** ABELORTU **12.** ACEEHILNV (2) **13.** AEHIST (3) **14.** CEEENTU **15.** AEEGIMNST (3) **16.** AERSSTU (5).

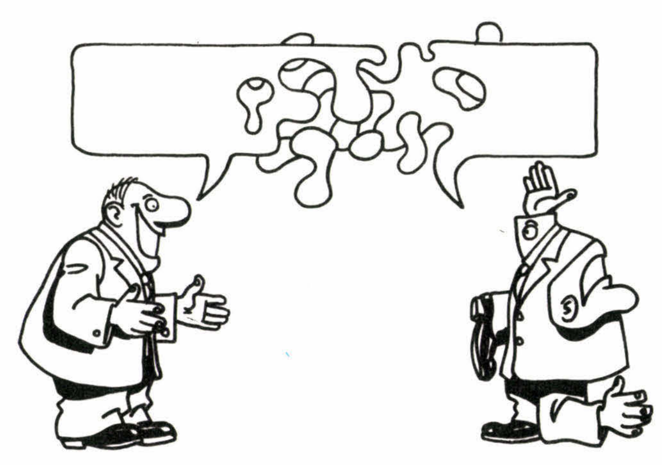
**Verticalement :**
**I.** CEEIRRT (6) **II.** DEGILLOUU **III.** EEHINNOPRT (2) **IV.** AEELPRSTU (3) **V.** AAEILPRT (4) **VI.** BEIILORTT **VII.** ABDEEINTU **VIII.** AEGNOR (4) **IX.** ABEEIOORS **X.** AILNRS **XI.** AEEILLRS (6) **XII.** CEIMORST **XIII.** ABEORU **XIV.** AAENNU **XV.** CCEIIST **XVI.** AERSTT (7) **XVII.** AEENSS (3).

## DU COQ À L'ÂNE

Cherchez la série de mots la plus courte qui vous permette d'aller du mot de départ au mot d'arrivée, situé après la flèche. Attention, vous devez conserver l'ordre des lettres, et n'en changer qu'une seule à la fois...

**SOL → AIR**
**FEU → EAU**
**MARK → LIRE**
**AIGLE → MERLE**
**LAPIN → CIVET**





## LES ANAPHRASES

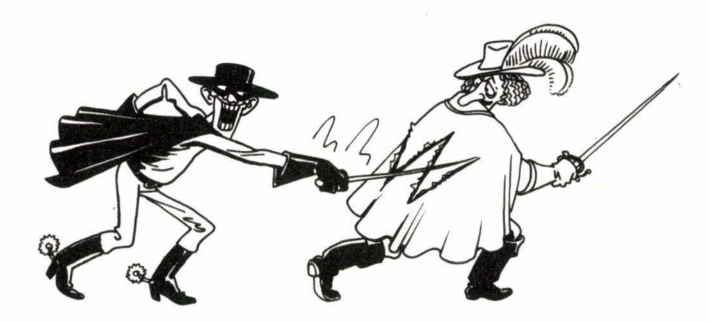
Pour donner un sens aux phrases ci-dessous, remplacez les pointillés par des anagrammes formées avec toutes les lettres du tirage correspondant...

**AACENPRT** : La ........... indique les trains en ...........
**AAEIMNNT** : Cette ......... va en s' ...........
**AAIMNORT** : Le ........... ........... la fourmilière
**CDINOSTU** : La faillite : voilà où trop de ......... les a .........
**ABEELLRT** : Encore eût-il fallu qu'elle se ......... contre ce ...........!

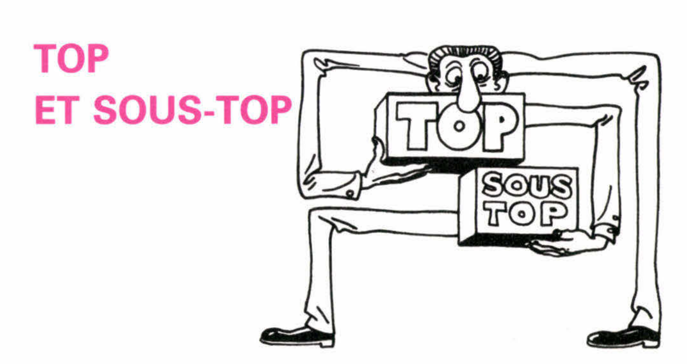
## LES COUSINS

Dans la liste ci-dessous, il est à chaque fois possible de trouver plusieurs mots (conjugaisons acceptées) en remplaçant le tiret par une lettre. Saurez-vous trouver ici les 34 possibilités ?

| | |
|---|---|
| **FER-E** | **GA-ERIE** |
| **NE-TON** | **SEI-E** |
| **-ERCURE** | **LA-IS** |
| **TR-QUET** | **-ARATES** |
| **GALE-E** | **-ARDAGE** |



## TOP ET SOUS-TOP




Dans le jargon des joueurs de lettres, trouver le « top » c'est atteindre le maximum possible sur un coup. Dans les tirages de neuf lettres ci-dessous, il faudra non seulement trouver le mot le plus long (top), mais aussi la solution immédiatement inférieure (sous-top). Sont admis les mots de la première partie du *P.L.I. 84,* locutions, mots composés, verbes à l'infinitif, participes passé et présent...

| | |
|---|---|
| **1.** AEEMNOPSU | **6.** CDEEMNOZY |
| **2.** DEEILNRTU | **7.** AABBESTTY |
| **3.** ACEIINNRT | **8.** ADGHILOOT |
| **4.** ACEKOPRSW | **9.** DEEHILOTU |
| **5.** BEEIJRSTY | **10.** EGIILNPSS |

## LE COUP DE JARNAC

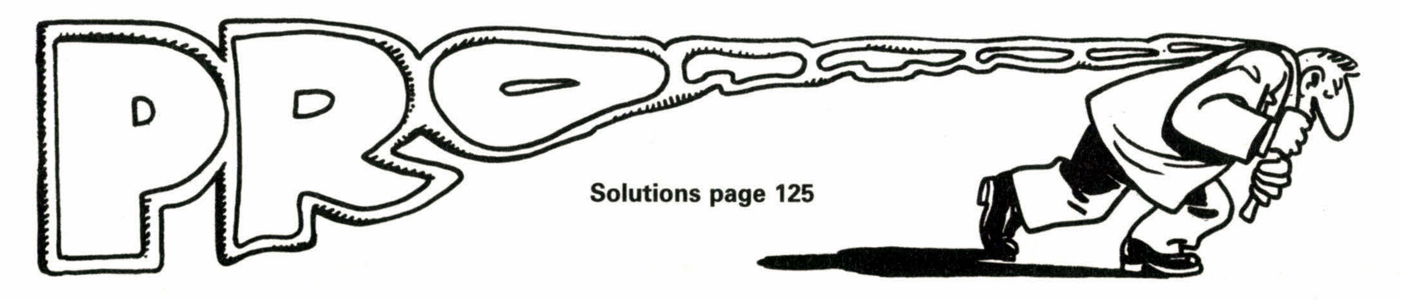
En ajoutant la lettre du tapis, W, à chacun des mots de la grille, vous pouvez les transformer. Saurez-vous trouver les mots nouveaux? (Ici, les conjugaisons ne sont pas acceptées).

| TAPIS | | | 9 | 16 | 25 | 36 | 49 | 64 | 81 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| W | M | U | R | | | | | | |
| | S | A | I | N | | | | | |
| | G | R | O | I | N | | | | |
| | F | O | L | I | O | T | | | |
| | T | O | N | N | A | G | E | | |
| | U | S | I | N | A | G | E | S | |
| | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | |

## LA FILIÈRE

... Au Jarnac, on peut mélanger les lettres quand on les transforme. A partir du mot de trois lettres, PRO, placé sur la grille essayez en rajoutant successivement chacune des six lettres du tapis de trouver la filière conduisant à un mot de neuf lettres.

| TAPIS | | | 9 | 16 | 25 | 36 | 49 | 64 | 81 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | P | R | O | | | | | | |
| | | | | | | | | | |
| A C E | | | | | | | | | |
| T X U | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | |




**Solutions page 125**

# FOOTBALL : EURO 84

Ça y est, on sent déjà vibrer les stades. Dans quelques jours, le championnat d'Europe des Nations va débuter... Suivons, à notre manière les huit équipes engagées...

## LE BALLON

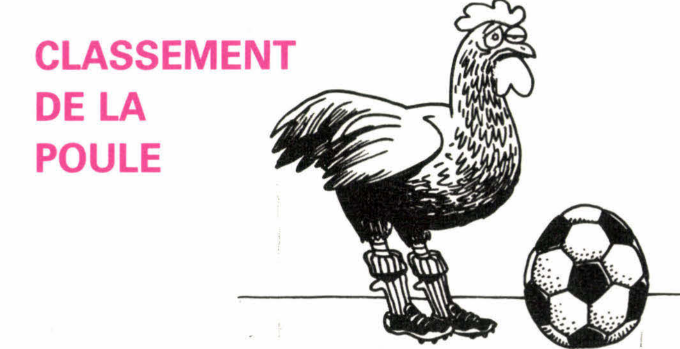
Savez-vous que le ballon est réglementé? Il doit avoir une circonférence de 71 cm au plus, et de 68 cm au moins. Il pèsera en début de partie 435 g au plus, et 396 g au moins, etc.
Son enveloppe est formée d'éléments de cuir cousus entre eux et que les spécialistes appellent des panneaux. Le ballon officiel comporte des panneaux hexagonaux et pentagonaux, tous réguliers, ayant des côtés de même longueur. Le nombre de panneaux hexagonaux dépasse de huit unités celui des panneaux pentagonaux.
Combien y a-t-il de panneaux (hexagonaux et pentagonaux) sur un ballon de compétition?
Si tous les panneaux étaient hexagonaux, combien y en aurait-il?

## LE JEU DE LA TOUCHE




Premier match, France - Pays de Cocagne. A la 15$^{e}$ minute, les Français obtiennent une touche à 12 mètres de la ligne des buts adverses.
Bernard s'apprête à la jouer. Dominique vient se placer en renfort à quelques mètres devant lui. L'arbitre prend un peu de retrait en se plaçant sur la ligne des buts, à 4 mètres du point de corner dans le prolongement de la ligne passant par Bernard et Dominique.
Le juge de touche, resté sur la ligne, l'arbitre et Dominique sont à ce moment-là aux sommets d'un triangle équilatéral.
A quelle distance du point de corner se trouve le juge de touche?

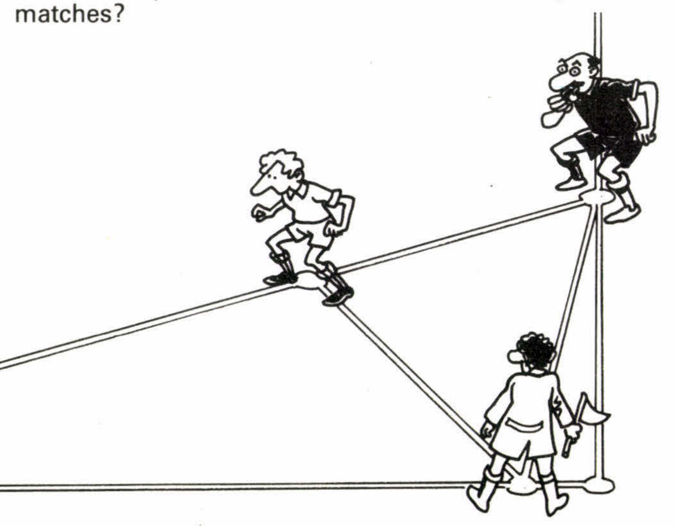
## CLASSEMENT DE LA POULE



Les matches de poule sont terminés. Voici le classement de la poule dont l'équipe de France faisait partie :

| | Pts | J | G | N | P | B.M. | B.E. |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| France | 4 | 3 | 2 | 0 | 1 | 5 | 3 |
| Barbarie | 4 | 3 | 1 | 2 | 0 | 4 | 3 |
| Palombie | 3 | 3 | 1 | 1 | 1 | 5 | 3 |
| Cocagne | 1 | 3 | 0 | 1 | 2 | 0 | 5 |

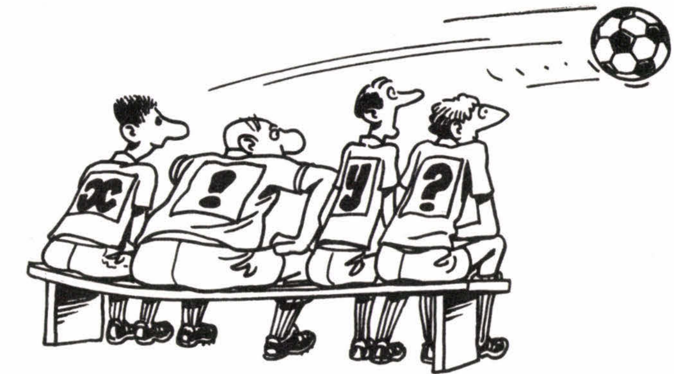
La 1$^{re}$ colonne indique le nombre de points obtenus (2 en cas de victoire, 1 en cas de match nul, 0 en cas de défaite). La 2$^{e}$ colonne le nombre de matches joués par chaque équipe, soit 3; la 3$^{e}$, le nombre de matches gagnés; la 4$^{e}$, le nombre de matches nuls; la 5$^{e}$, le nombre de défaites; la 6$^{e}$, le nombre de buts marqués et la 7$^{e}$, le nombre de buts encaissés.
En cas d'égalité de points, les équipes ex aequo sont départagées à la différence des buts marqués – buts encaissés. Lorsque les concurrents sont en faible nombre, cette manière de départager les ex aequo est parfois injuste. Elle élimine par exemple une équipe par rapport à une autre, tout simplement parce qu'elle a marqué moins de buts à une quatrième équipe.
Ainsi, au vu de ce classement, la Barbarie est éliminée au profit de la France, alors qu'elle n'a perdu aucun match, et même mieux qu'elle l'a battue; mais sur quel score? Par quels scores se sont soldés les cinq autres matches?



## LES REMPLAÇANTS

Les deuxièmes des deux poules s'affrontent aujourd'hui pour l'attribution de la troisième place du Tournoi : c'est ce qu'on appelle la finale des vaincus. Les remplaçants sont sur les bancs de touche.
Du côté des verts, aucun des cinq remplaçants n'est encore entré. Je les vois de dos. Leurs cinq numéros alignés forment un nombre palindromique de huit chiffres (c'est-à-dire identique à lui-même qu'on le lise de la gauche vers la droite ou de la droite vers la gauche). Les quatre premiers chiffres sont différents. Parmi les cinq numéros, il n'y en a que deux qui soient consécutifs.

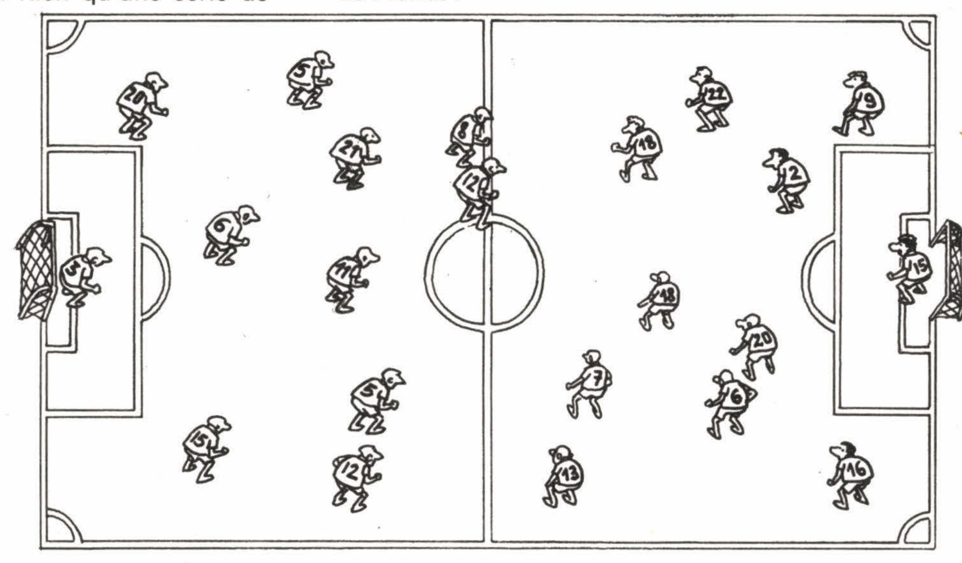
Du côté des rouges, ils ne sont plus que quatre remplaçants sur le banc de touche; les numéros des deux joueurs situés à gauche forment un nombre de deux



chiffres qui n'est autre que celui formé phonétiquement par les numéros des trois joueurs de droite.
Quels sont les numéros des remplaçants des verts et les numéros des remplaçants des rouges?
(Rappelons que chaque équipe dispose de 22 joueurs numérotés par ordre alphabétique de 1 à 22).

## LE BUT HISTORIQUE!

Le jour J est arrivé. La France est en finale, et vient de marquer. Quel but, mes aïeux! Le gardien adverse, le n° 15, n'a rien vu. Repassons-le pour le plaisir...
Son gardien, le n° 3, a dégagé. Aucun des joueurs de l'équipe de France n'a bougé. Rien qu'une série de passes droites bien ajustées. Chaque joueur de l'équipe, un à un, a touché la balle du pied sans qu'aucun adversaire puisse s'interposer.
Fait curieux, chaque Français, y compris le gardien, a toujours passé le ballon à un coéquipier dont le numéro était supérieur au sien jusqu'au onzième joueur qui a marqué. Autre fait, d'un but à l'autre, le ballon n'est jamais repassé durant cette phase par le même endroit.
(Seuls les numéros des joueurs des deux équipes figurent sur ce dessin; mais notre dessinateur a oublié de colorer en bleu les joueurs français).
Saurez-vous retrouver sur ce schéma, le chemin suivi par le ballon et déterminer ainsi les joueurs de l'équipe de France?



## LE CHALLENGE DE LA MEILLEURE ATTAQUE

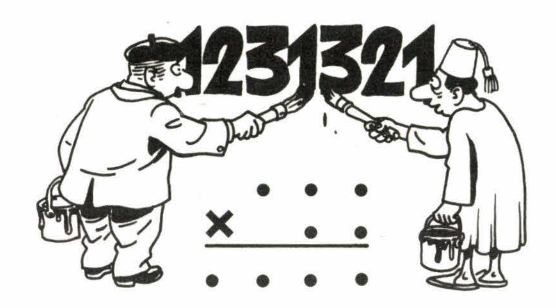
L'heure est aux bilans. Au challenge de la meilleure attaque, la France termine troisième.
Quatre-vingt-douze buts ont été marqués au cours des quatorze matches. Chaque équipe a au moins eu la consolation de marquer. Il n'y a pas deux équipes à terminer ex aequo à ce challenge.
Le nombre de buts marqués par la 1[re] équipe est un multiple de 7. Le total des buts marqués par les deux premières équipes est un multiple de 6; par les trois premières équipes, un multiple de 5; par les quatre premières équipes, un multiple de 4; par les cinq premières équipes, un multiple de 3; par les six premières équipes, un multiple de 2.

Combien de buts a marqués, l'équipe de France au cours du Tournoi?



**Solutions dans le prochain numéro**

# jeux & casse-tête




## LES TROIS PALINDROMES

Ces trois nombres sont des palindromes, c'est-à-dire qu'ils restent identiques à eux-mêmes qu'on les lise de droite à gauche ou de gauche à droite. Le troisième nombre est le produit des deux autres.
Quels sont ces trois nombres ? attention, ce problème admet trois solutions...!

## LE NUMÉRO DE LAURENT

Cette course compte 170 coureurs numérotés de 1 à 170, représentant 17 équipes de 10 coureurs chacune. (Les numéros des coureurs d'une même équipe sont consécutifs).

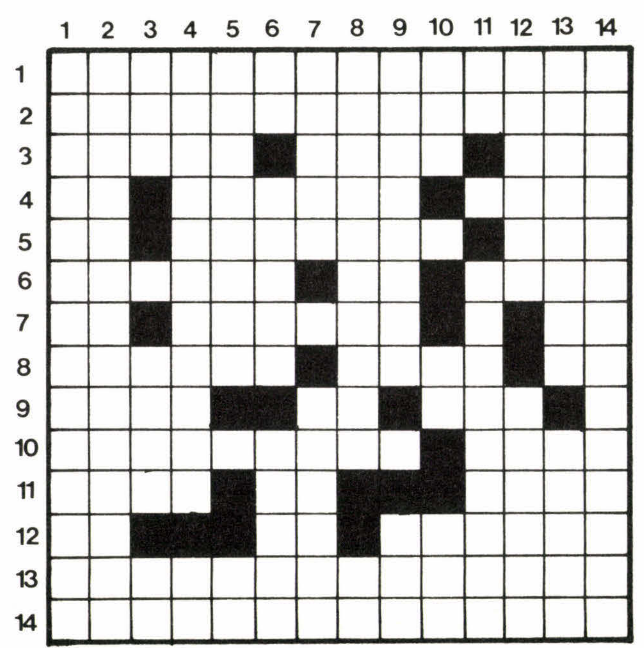
Une échappée vient de se dessiner. Ils sont six représentants de trois équipes différentes. Parmi eux, il y a Bernard qui remarque que leurs six numéros mis bout à bout formeraient un nombre de dix chiffres dans lequel chacun des chiffres de 0 à 9 aurait sa place.
Laurent remarque quant à lui que son numéro est égal à la somme des cinq numéros de ses compagnons d'échappée.

Quel est le numéro de Laurent?



## MOTS CROISÉS

**Horizontalement :**
**1.** Accident rare à l'époque de l'impôt sur les portes et fenêtres. - **2.** Si vous avez très très envie d'aller sur le trône, celui-là vous y aidera. - **3.** Port japonais, tout près de la Béotie. Fraction de roupie. Soutenu par le précédent horizontal. - **4.** Symbole pour Dagobert. Une grosse bête qui monte, qui monte... Bébé s'y ébat. - **5.** Consonne doublée. Après le développement. Dans la déhiscence. - **6.** Après cette victoire de Bonaparte, on a fait le pont à Paris. C'est la fin de l'art. Celui de l'œil appelle la connivence. - **7.** Moitié de pou. Combattît. Moitié de fille. - **8.** Met la main sur vos sous ou pour vous bénir. Un Arthur qui a fait un miracle en Alabama. Sa langue fleure bon l'ail et le thym. - **9.** Un début de vergetures. Éclat de rire pour Dagobert. Sigle automobile qui annonce la sportivité. - **10.** Inversé : il a cessé de faire le fou. C'est un « oui mais » bien timide... - **11.** Zyeute. Bout du pont. Et queue du tréponème. - **12.** Symbole pour Dagobert. Voyelle double. Inversé et phonétiquement : elle est satisfaite de voir Hua redevenu simple ouvrier spécialisé (c'est sans doute la veuve de Mao!). - **13.** Un malade des nerfs à qui il ne faut surtout pas donner le 14 horizontal ! - **14.** Pour calmer le Je.

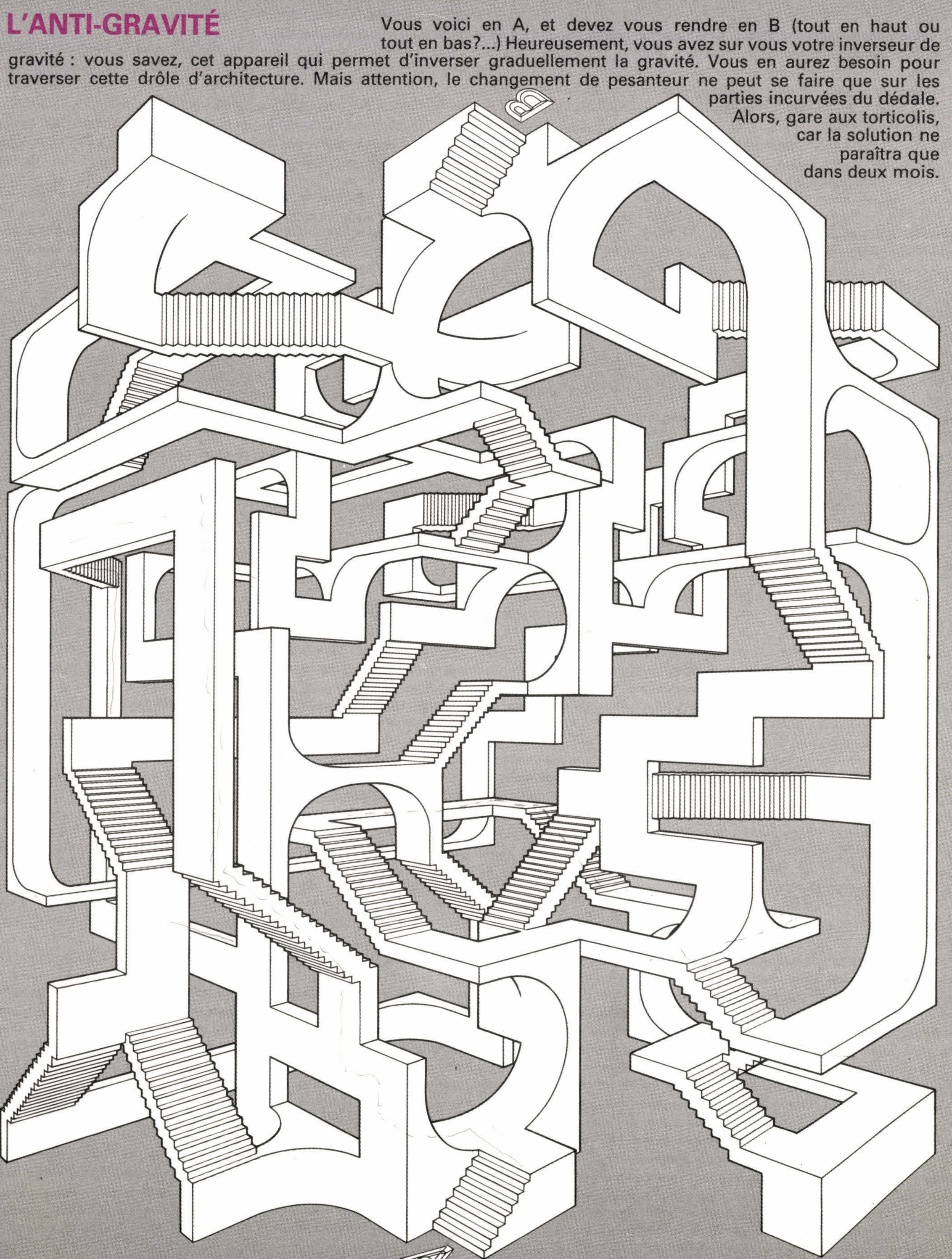



**Verticalement :**
**1.** Qualifierait douteusement un éjaculateur précoce... - **2.** Rend des services à un ménage branché. - **3.** Sigle de la résistance. Salaire de l'appelé. Voyelles. - **4.** Une branche des sciences naturelles qui aurait été bien utile pour Ève. Symbole. - **5.** Nemo n'en sortait qu'en scaphandre. Phonétiquement : courant pour le courant. - **6.** Suffixe. Un cube en a douze. De bas en haut : travailla une pièce métallique. - **7.** Mit dans les vignes du seigneur. Longue queue d'un singe qui en a une très longue. - **8.** Il faut avoir beaucoup de lettres pour faire son métier. Les deux-tiers d'un immeuble pour revenus modestes. - **9.** Une voisine des grenouilles. Donne de la drôlerie à une plaisanterie. - **10.** Bière anglaise. Dans l'ongle. Les trois-quarts du boni. - **11.** Symbole. Qualifie un riz. - **12.** N'a qu'un électeur, mais Dieu!, quel électeur! De bas en haut : à l'eau. - **13.** Quand on est malade, il vaut mieux avoir son oreille que de l'avoir dans le nez. Au fond, être élu député vous le donne. - **14.** De bas en haut : il confère l'ubiquité à la communication.

**Solutions page 125**

# L'ANTI-GRAVITÉ

Vous voici en A, et devez vous rendre en B (tout en haut ou tout en bas?...) Heureusement, vous avez sur vous votre inverseur de gravité : vous savez, cet appareil qui permet d'inverser graduellement la gravité. Vous en aurez besoin pour traverser cette drôle d'architecture. Mais attention, le changement de pesanteur ne peut se faire que sur les parties incurvées du dédale. Alors, gare aux torticolis, car la solution ne paraîtra que dans deux mois.



# jeux & casse-tête

## EN TROIS MORCEAUX

| | | | |
|---|---|---|---|
| **JETAI** | **JETÉE** | **TIGRE** | **SÉRIE** |
| **SAUGE** | **ÉTÊTÉ** | **TITRE** | **AXÉES** |
| **JASER** | **RUSÉE** | **JAUGE** | **TEXTE** |
| **ARGUS** | **GRISE** | **GUÉRI** | **ÉGARÉ** |
| **TAXIS** | **GEAIS** | **JUSTE** | **ÉTAUX** |
| **SIÈGE** | **JUGES** | **TRAIT** | **STRIE** |
| **TAXES** | **RIXES** | | |

De ces vingt-six mots de cinq lettres, quels sont les trois qu'il faut retirer, pour qu'au moyen des quinze lettres qui les constituent, on puisse écrire JEUX ET STRATÉGIE?






## NOMBRES CROISÉS

**Horizontalement** : **A.** Le produit de ses chiffres est 810. – **B.** La somme de ses chiffres est 11. – **C.** Le produit de ses chiffres est 343. – **D.** Le plus petit des multiples communs à 1 053 et 3 627. – **E.** La somme de ses chiffres est 12.

| | a | b | c | d | e |
|---|---|---|---|---|---|
| **a** | | | | | |
| **b** | | | | | ■ |
| **c** | | ■ | | | |
| **d** | | | | | |
| **e** | | ■ | | | |

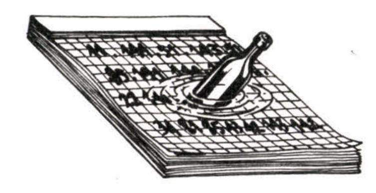
**Verticalement** : **A.** Le produit de ses chiffres est 294. – **B.** Ce nombre est compris entre 50 et 60. – **C.** Les chiffres de ce nombre, dans leur ordre d'écriture, sont consécutifs décroissants. – **D.** Il se divise par 3 527. – **E.** Le produit de ses chiffres est 84.

## UN DON JUAN ORGANISÉ

La quarantaine approchant, Roméo décide de réduire ses activités don-juanesques et de cesser toute relation avec quelques-unes des superbes créatures qui constituent son « harem ». Le choix n'est certes pas facile, aussi Roméo se résout-il à recourir à une sélection mathématique afin de déterminer quelles seront les sept amies (une par jour) qui orneront ses soirées, du lundi au dimanche. Ainsi, il rompt successivement avec Geneviève, Tatiana, Nina, Prisca, Armelle, Véronique, Agnès, Martine et Agathe.

Les sept élues sont : Barbara, Jacqueline, Larissa, Cécile, Aude, Ingrid et Jocelyne. Appliquant encore une démarche logique, Roméo affecte un jour de la semaine à chacune de ses amies; ainsi, c'est Aude qui commencera la semaine, le lundi, et c'est Jacqueline qui sera la compagne du dimanche.

Comment le logique Roméo effectua-t-il la sélection de ses sept maîtresses? Quel est le jour de la semaine attribué à chacune d'elles?



## S.O.S.

François est très cachottier. Sur son bloc de papier, j'ai vu le message suivant :

« J'ai trouvé une bouteille sur le rivage. Sauriez-vous m'aider à déchiffrer le message qu'elle contient?

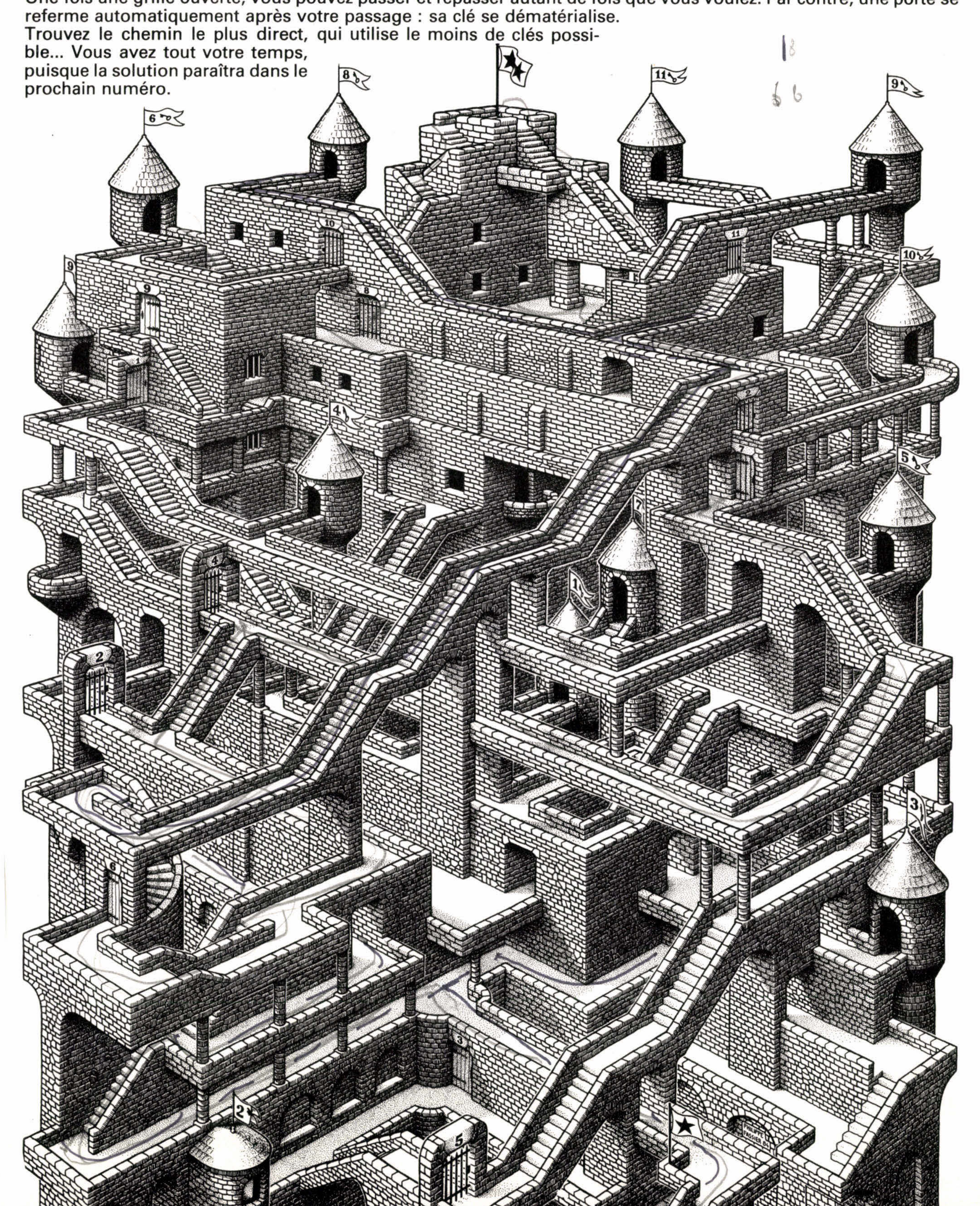
**11 . 144 . 51 . 143 . 51 . 85 . 191 144 . 11 . 146 . 22 141 . 34 81 85 43 42 143 142. »**

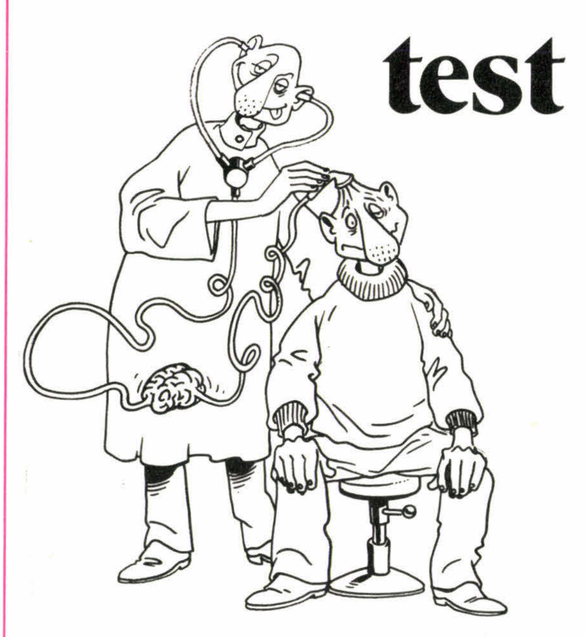
Que voulait-il dire par là ?

**Solutions pages 125 et 126**

# LES CLÉS DE LA VIEILLE CITÉ

Vous voici à l'entrée de la vieille cité, près du drapeau à une étoile. Vous devez vous rendre en haut de la tour au drapeau à deux étoiles. Mais grilles et portes sont fermées. Pour les ouvrir, il faut vous procurer la clé correspondante à la grille ou à la porte. Vous trouverez chaque clé à l'intérieur des tours surmontées d'un fanion numéroté...
Une fois une grille ouverte, vous pouvez passer et repasser autant de fois que vous voulez. Par contre, une porte se referme automatiquement après votre passage : sa clé se dématérialise.
Trouvez le chemin le plus direct, qui utilise le moins de clés possible... Vous avez tout votre temps, puisque la solution paraîtra dans le prochain numéro.





# test

**1.** Si

**9 4 7 7 3, 3 2 6 8 1 1, 3 2 1 4 1 4, 10 6 5 5 3, 13 8 12 12 3**

est une façon d'écrire (mais pas dans le même ordre) :

**HUTTE, ÉPOUX, GOMME, ÉPRIS, FILLE**

que signifie :

**1 6 8 7 6 12 12 3 ?**

**2.** Placez entre chaque chiffre un signe +, −, ×, ou : pour que l'égalité soit juste.

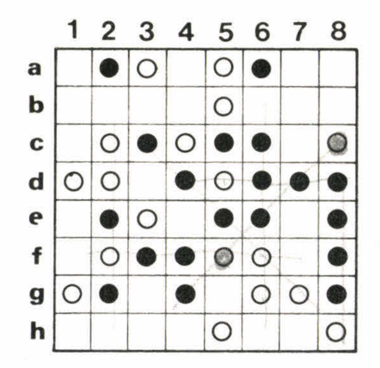
**1 2 3 4 5 6 7 8 9 = 100**

**3.** Olivier et Paul achètent des cassettes et payent en tout 238 francs. Sachant que Paul a acheté trois cassettes de plus qu'Olivier et que le prix d'une cassette est un nombre sans centimes, compris entre 15 et 50 francs, combien de cassettes a achetées Olivier?

**4.** Complétez la dernière équation.

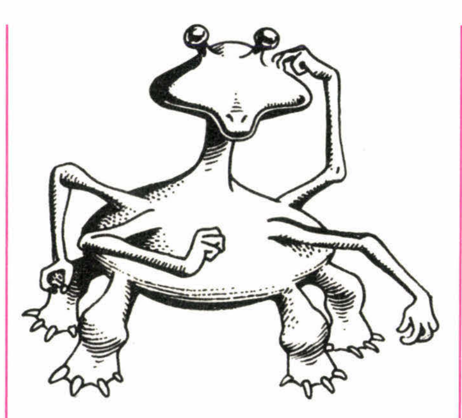
○ + ○ + □ = **23**
□ + △ + △ = **29**
○ + □ + □ = **19**
○ + △ + □ = **?**

**5.** Imaginez que les ronds dans la grille soient des pions double face (c'est-à-dire, blancs d'un côté, noirs de l'autre). Quels sont les 5 pions à retourner pour obtenir 5 alignements de 5 pions de la même couleur? (Les alignements peuvent être tous de la même couleur, ou certains blancs et d'autres noirs).




**6.** Sachant que les quatre dés ci-dessous ont été placés de sorte que deux faces ayant le même nombre de points ne se touchent jamais et qu'il s'agit de dés conventionnels et tous identiques, quel est le nombre de points sous le dé indiqué par un point d'interrogation?



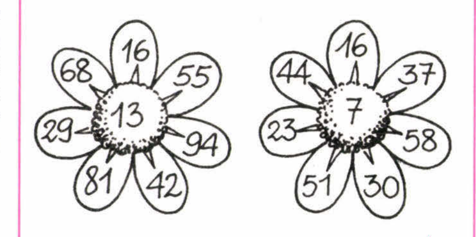
**7.** Avec l'aide des affirmations suivantes, trouvez si l'extra-terrestre ci-dessus est un Altarien, un Bételgois ou un Cassiopien.

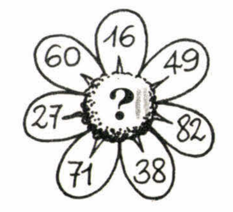
- Quand un Altarien, un Bételgois et un Cassiopien se rencontrent, il y a trois fois plus de pattes que de têtes et huit bras en tout.
- Comme les Cassiopiens, les Bételgois n'ont qu'une tête, mais deux pattes de plus et deux bras en moins.

**8.** En plaçant deux lettres, chaque fois les mêmes, devant chacune de ces syllabes, vous pouvez former quatre mots. Il y a deux solutions différentes, pouvez-vous les trouver toutes les deux?

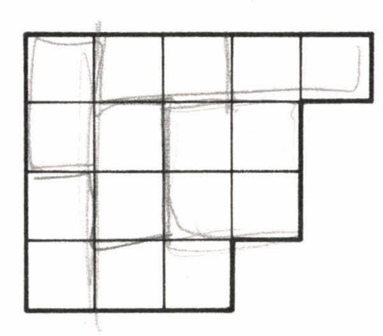
**– – CHET**
**– – CADE**
**– – MON**
**– – RANGE**

**9.** Quel nombre faut-il placer dans la troisième fleur?

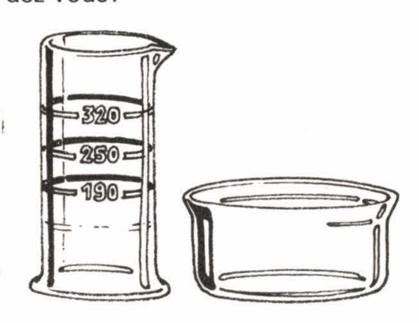


**10.** Divisez la forme ci-dessous en quatre parties de surfaces égales (quatre petits carrés), de sorte que chaque partie ait une forme différente (inversion et modification d'orientation ne sont pas considérées comme différents).



**11.** Vous n'avez qu'un vieux récipient dont presque toutes les graduations se sont effacées, sauf 190 ml, 250 ml et 320 ml, et un bocal sans graduations. Il vous faut mesurer 10 ml d'eau : comment procédez-vous?

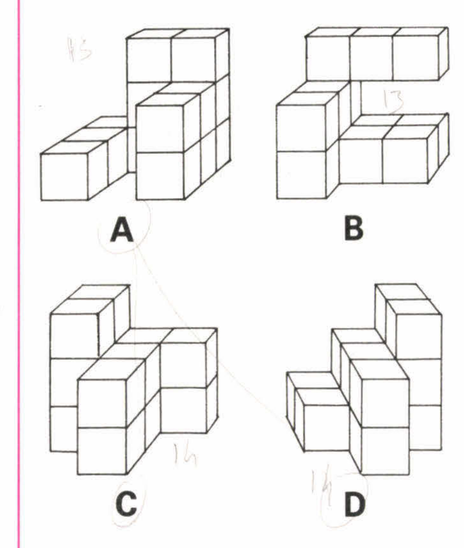



**12.** Quatre noms d'animaux sont inscrits dans la grille, avec la première lettre dans la première rangée, la seconde dans la seconde, etc. mais pas nécessairement dans la même colonne. Un seul est un reptile. Lequel?

| | | | |
|---|---|---|---|
| M | T | V | H |
| A | Y | U | I |
| E | G | R | L |
| R | A | E | N |
| T | E | E | N |

**13.** Le facteur nous a apporté ce matin, 17 articles. Il y avait des lettres affranchies à 2 francs et des paquets affranchis à 6 francs. Sachant qu'il y avait un total de 50 francs en timbres, trouvez combien nous avons reçu de lettres.

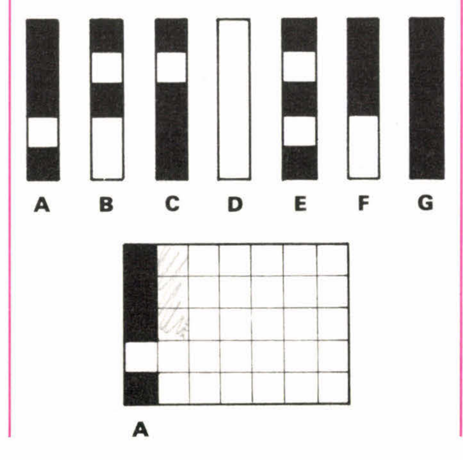
**14.** Deux de ces formes peuvent être assemblées pour former un cube. Lesquelles?




**15.** Corrigez cette égalité en remplaçant un chiffre par un signe +, −, × ou :

$$6552 = 93687$$

**16.** Quel nombre peut-on former en disposant, sans modifier leur orientation, les bandes dans le rectangle?



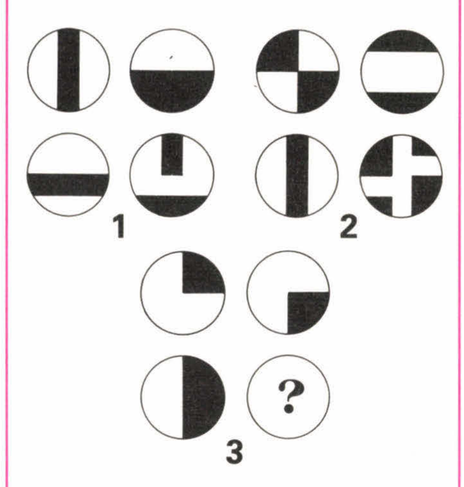

**17.** Trouvez, au moins six mots de cinq lettres avec les lettres :

**CORNET**

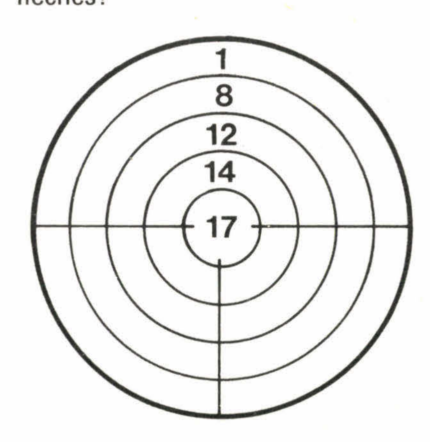
**18.** Inversez deux nombres pour former un carré magique parfait.

| | | | |
|---|---|---|---|
| 10 | 11 | 6 | 7 |
| 8 | 5 | 12 | 14 |
| 15 | 9 | 3 | 2 |
| 1 | 4 | 13 | 16 |

**19.** Comment faut-il compléter logiquement le dernier groupe?




**20.** Un archer obtient 35 points en quatre coups. Où a-t-il placé ses flèches?




**Solutions page 126**

# COSMOPOLY... MEGALOPOLY

L'encart que *J. & S.* vous propose ici ne pourra que réjouir les joueurs, puisqu'il s'agit d'un encart « multi-jeux »!
Vous pouvez utiliser l'encart tel qu'il est, en découpant juste les pions, et vous pratiquerez *Cosmopoly,* un jeu de guerre économique aussi rapide que brutal!
Après avoir découpé tous les bâtiments, usines, maisons, etc., vous jouerez à *Megalopoly,* une guerre sans pitié entre promoteurs, face à laquelle le traditionnel *Monopoly* semble d'une rare douceur...
Ce n'est pas tout : grâce à tous ces éléments de construction, les amateurs de jeux de rôle pratiqueront *MEGA* (ou un autre) et éventuellement des jeux comme *Battle cars* ou *Car wars.*

**Lecture des règles**
Pour pratiquer *Cosmopoly,* ne lisez que les parties du texte imprimées en rouge et en italique (maigre et gras); et ne découpez que les pions.
Pour pratiquer *Megalopoly,* lisez les parties du texte qui ne sont pas en italique et celles qui sont en italique gras (ces dernières sont communes aux deux jeux); et découpez tous les pions et bâtiments figurant sur l'encart.

***Nombre de joueurs :***
- ***de deux à quatre;***
- *à deux : on utilise uniquement la partie de la surface comprise entre la voie ferrée et la rivière; à trois, on peut franchir la voie ferrée; à quatre, on joue sur toute la surface.*

***Matériel :***
- ***encart;***
- ***pions;***
- ***papier et crayons;***
- la réglette qui accompagne les pions.

***Préparation :***
1. ***découpez les pions-prospecteurs (notés P dans la suite de la règle) et le pion-tour, qui doit être posé sur la piste « fisc », case 1.*** Puis, la réglette, les bornes, les voitures et tous les bâtiments et éléments divers représentés sur l'encart. Prévoir quelques éléments découpés à un format identique à la réglette qui formeront les routes. Les rues, voie ferrée, ponts, rivières et gare ne servent pas.
2. ***chaque joueur prépare son « livre de comptes », comme le tableau ci-dessous :***

| ***recettes*** | ***dépenses*** | ***liquidités*** | ***personnel*** | ***bâtiments possédés (type)*** | ***valeur E.C.V.*** |
|---|---|---|---|---|---|
| | | | | | |

***Chaque joueur possède au départ*** 5 000 kF ***(kilo-francs)*** *(1 000 kF)* ***inscrits au chapitre « liquidités ». Il devra noter toutes les transactions effectuées sur le livre des comptes. Le personnel est le nombre de pions P.***

3. le village :
Megalopoly est un jeu sans surface définie. Il peut se jouer sur une grande feuille de papier, une table ou à même le sol.
Seul un petit village est représenté au départ :
- placez le château, à peu près au centre de la surface totale prévue ou disponible pour le jeu;
- posez le milieu de la réglette sur le point central du château;
- posez une borne noire triangulaire à chaque extrémité et faites de même perpendiculairement. Les limites nord, sud, est et ouest du village initial sont ainsi définies;
- disposez à l'intérieur du périmètre ainsi délimité, en les espaçant d'environ 15 mm, les bâtiments composant le village initial; c'est-à-dire en plus du château : la mairie, la poste, l'église, quatre villas et quatre pavillons;
- tracez ou découpez dans du papier, une route d'une largeur de réglette et d'une longueur de x réglettes, reliant une des bornes du village à la limite de la surface déterminée au départ d'un commun accord. La route peut ainsi avoir 30, 40 ou 60 cm (ou plus, si vous le désirez).

4. ***chaque joueur pose ensuite un P de sa couleur*** au château *(à la gare).*

***But du jeu :***
***ruiner tous ses adversaires et rester ainsi le seul joueur; ou être le plus riche à la fin de la partie, selon une somme fixée au départ,*** 100 000 kF ***par exemple*** *(30 000 kF)* ***ou une durée prédéterminée (1, 2 ou 3 heures de jeu).***

***Embauche :***
***chaque joueur possède un P au départ et ne peut en embaucher qu'un supplémentaire à chaque tour. Il apparaît*** au château *(à la gare).*
***Tout P mérite salaire : 100 kF par tour, et bénéficie d'un mois double tous les six tours (un tour de jeu représente deux mois).***
***Les syndicats sont vigilants et interdisent de licencier du personnel durant la partie. Tout P engagé sera payé jusqu'à la victoire finale ou la ruine...***

**Véhicules** :
deux sortes de véhicules sont disponibles dans *Megalopoly :*
- de tourisme : ils coûtent 300 kF à l'achat et 30 kF par tour d'entretien. Ils ne peuvent rouler que dans le village initial et sur les routes;
- tout terrain (style jeep) : ils coûtent 500 kF à l'achat et 50 kF par tour d'entretien. Ils sont utilisables partout.

Un joueur ne peut acheter que deux voitures de tourisme et un tout terrain. Dès l'achat (phase 2 du tour), le véhicule est placé contre le château.
Deux P au maximum peuvent prendre place dans le véhicule, ils y parviennent quand ils sont à son contact à la suite de leurs déplacements; le joueur les pose sur le véhicule.
Au cours d'un déplacement, un P en voiture peut s'arrêter au contact d'un autre pion P de sa couleur et le faire monter dans le véhicule.
A la fin d'une phase de déplacement, un joueur peut décider de faire descendre le ou les P du véhicule. Le véhicule ne peut en aucun cas être emprunté par un P d'une autre couleur.
Un P peut créer une parcelle ou poser une borne à partir de son véhicule.

***Déplacements :***
***le nombre de points de déplacement maximum autorisé est égal au nombre de P engagés, multiplié par 2, répartis au gré du joueur.***
Les déplacements s'effectuent le long de la réglette,

Pages 73-80 manquantes
(encart "Cosmopoly... Megalopoly")

orientée dans la direction choisie; la distance entre deux graduations correspond à une case.
*Les déplacements en diagonale sont permis, excepté entre deux cases occupées par des P, ou un P et un bâtiment, et pour entrer ou sortir d'un bâtiment. Il est interdit de traverser une case occupée par un pion.*
*Un même joueur peut empiler jusqu'à trois de ses pions sur la même case dans un bâtiment. Ailleurs, tout empilement est interdit.*
*L'entrée et la sortie d'un bâtiment se font par n'importe quel côté, la case de sortie n'étant pas obligatoirement la même que celle d'entrée. Les parkings, jardins publics, cours d'école et décharge ne sont pas considérés comme bâtiments, et n'influencent pas les déplacements.*
*Pour franchir la voie ferrée ou la rivière, il faut utiliser les passerelles et ponts. Il est interdit d'occuper les cases y donnant accès.*
***Valeurs des déplacements :***
- ***d'une case à une autre : un point;***
- *pour entrer ou sortir d'un bâtiment : un point;*
- *pour se déplacer à l'intérieur d'un bâtiment : deux points par case;*
- *pour poser un P sur un ou deux autres déjà empilés : trois points;*
- en voiture (quel que soit le nombre de passagers) : un quart de point par case, sur route; un demi-point par case en rase campagne (seulement pour le tout-terrain).

**Création de parcelles :**
en fin de déplacement, le joueur peut décider de créer ou d'agrandir une parcelle. Seuls les sommets d'une parcelle sont matérialisés à l'aide de bornes triangulaires à la couleur du joueur. La pose d'une borne coûte 50 kF. Le nombre de bornes de chaque couleur est limité. Quand sa réserve sera épuisée, un joueur devra donc retirer certaines de ses bornes déjà posées, pour construire de nouvelles parcelles.
- procédures : le joueur pose le milieu de la réglette sur l'un de ses pions P, puis l'oriente à sa guise, en sachant qu'il peut poser une borne à une extrémité de la réglette (celle de son choix) ou deux bornes (une à chaque extrémité).

Ensuite, s'il veut poser une ou deux bornes supplémentaires, il fait pivoter sa réglette jusqu'à ce qu'elle soit perpendiculaire à sa précédente orientation. Il peut alors poser sa ou ses bornes aux extrémités de la réglette (figure 1).

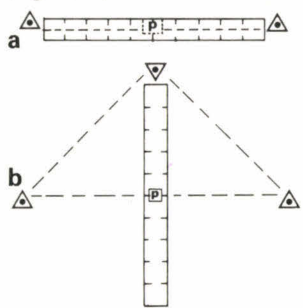



**Figure 1 :** exemple de création d'une parcelle. a. le joueur pose le milieu de la réglette sur son P, puis une borne (à sa couleur) à chaque extrémité de la réglette. b. après l'avoir fait pivoter de 90°, il pose une troisième borne. Les pointillés indiquent les limites de la parcelle.

Lors de la création de la première parcelle, il est obligatoire de poser au moins trois bornes, qui délimitent une parcelle triangulaire. Ensuite, de tour en tour, chaque joueur peut poser 1, 2, 3 ou 4 bornes pour agrandir une parcelle déjà créée ou poser 3 ou 4 bornes pour délimiter une nouvelle parcelle.
- restrictions : sachant que les limites d'une parcelle sont définies par la ligne brisée qui relie entre elles des bornes voisines, deux bornes voisines ne peuvent jamais être distantes l'une de l'autre d'une longueur excédant celle de la réglette. Si c'est le cas, la parcelle n'est pas fermée. On désigne la parcelle comme parcelle « ouverte ». Il est possible de poser ses propres bornes dans la parcelle « ouverte » d'un adversaire.

Il est interdit de poser une borne qui ne servirait ni à la création, ni à l'agrandissement d'une parcelle ou à sa « fermeture »; de poser une borne dans une parcelle adverse, sauf si elle est « ouverte ».
Aucune parcelle ne peut inclure une portion de route ou du village initial.
En revanche, et c'est l'essentiel, la parcelle d'un joueur peut inclure une ou plusieurs bornes adverses (figure 2).

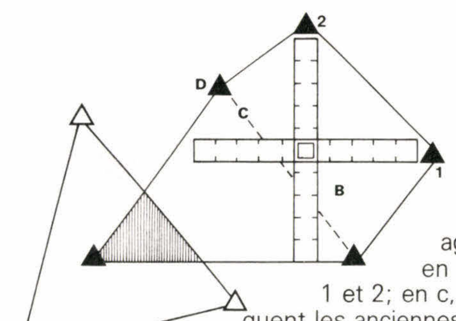



**Figure 2 :** en a, un joueur a disposé sa parcelle de manière à avoir une partie commune avec une parcelle voisine. En b, un joueur agrandit sa parcelle en posant les bornes 1 et 2; en c, les pointillés indiquent les anciennes limites de la parcelle. Le retrait de la borne d créerait une parcelle « ouverte ».

Ainsi, les joueurs peuvent avoir des terrains en commun. La partie commune aux deux joueurs est l'intersection entre les deux parcelles. Cela entraîne des conséquences importantes (voir plus loin) sur les coûts de construction et les profits dans cette partie commune (partage des frais et des profits).
- retrait de bornes : à la fin de la période de création ou d'agrandissement des parcelles, chaque joueur peut retirer les bornes qui lui paraissent inutiles. Il devra alors faire attention à ne pas créer de parcelles ouvertes, sauf s'il le désire. Un joueur peut retirer autant de bornes lui appartenant qu'il le souhaite, mais ne peut en aucun cas récupérer l'argent versé pour chaque pose de borne.

**Les éléments du cadre de vie**
La présence à proximité d'une habitation du village initial, d'un centre commercial, d'une route, d'une piscine, améliore les conditions de vie des habitants. Ces éléments du cadre de vie (notés E.C.V.) valent chacun 1 point E.C.V. Ils exercent leur influence à une distance exprimée en longueur de réglette (voir tableau). Au-delà de la distance fixée, ils ne sont plus considérés comme des éléments valorisant un lieu d'habitation.
En tout point du terrain, il est possible de faire la somme des points E.C.V. Cette somme (+ 1) sera le facteur multiplicateur des rapports immobiliers de chacune des constructions de chaque parcelle (voir exemples plus loin). Le nombre de points E.C.V. détermine également le coût de la construction.

**Construction**
1. Bâtiments et divers, c'est-à-dire toute construction, excepté les routes :
une construction ne peut être effectuée que dans une parcelle déjà délimitée. Les bâtiments ne peuvent évidemment pas être entassés et doivent être distants au moins de la largeur d'un P, afin de lui permettre le passage.

| Type de bâtiment | Accorde un bonus comme E.C.V. | Délais de construction en tours | Nombre maxi | Coût/case | Rapport case/tour | Entretien/ case/tour | Zone* d'influence E.C.V. |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Route | oui | – | – | 500 kF par longueur de réglette | – | 50 kF | 1/2 |
| Jardins publics | oui | – | – | 50 | – | – | parcelle |
| Pavillons (1 case) | – | – | – | 300 × E.C.V. | 100 × E.C.V. | 10 | – |
| Villas (2 cases) | – | – | – | 250 × E.C.V. | 100 × E.C.V. | 10 | – |
| Tennis, stade, piscine | oui | 1 | 1 de chaque | 150 × E.C.V. | 100 | 10 | 1 |
| Immeubles résidentiels (4 cases) | – | 1 | – | 200 × E.C.V. | 100 × E.C.V. | 10 | – |
| H.L.M. (8 cases) | – | 1 | – | 150 × E.C.V. | 100 × E.C.V. | 10 | – |
| École + Cour | oui | 1 | 6 | 100 | – | – | 1 |
| Usine 1 | – | 2 | 1 | 300 | 200 | 30 | – |
| Usine 2 | – | 2 | 1 | 400 | 300 | 40 | – |
| Usine 3 | – | 2 | 1 | 500 | 400 | 50 | voir nuisances |
| Décharge | – | – | 2 | 50 | – | – | 1/2 |
| Centre commercial + Parking | oui | 2 | 1 | 150 / case de Centre commercial | 200 / case de Centre commercial | 30 | 1 |
| Proximité du village | oui | – | – | – | – | – | 1/2 |

* La zone d'influence d'une construction qui offre un bonus en tant qu'élément du cadre de vie (E.C.V.) est mesurée en longueur de réglette.

Plusieurs éléments interviennent dans le choix des bâtiments (voir tableau ci-dessus) :

- la place disponible;
- la disponibilité : certains types de bâtiments sont en nombre limité;
- le coût de construction et, par la suite, l'entretien ainsi que le rapport (toujours indiqué par case, donc à multiplier selon la taille du bâtiment);
- son temps de construction, qui peut être nul ou nécessiter 1 ou 2 tours. Dans ce cas, le joueur doit annoncer qu'au tour suivant ou deux tours après, il posera tel bâtiment sur telle parcelle;
- son utilité. Ici intervient tout un savant dosage. En effet, certaines constructions sont des E.C.V., donc modifieront tous les prix une fois posées. Elles peuvent être en elles-mêmes lucratives ou non.

Cependant, d'autres constructions, également lucratives ou non, ne représentent pas des E.C.V. mais, par contre, peuvent modifier les revenus. Il s'agit des usines et de la décharge, qui peuvent causer des malus.

2. Routes :

Afin d'obtenir l'autorisation de construction, 2 pions de deux joueurs différents doivent se trouver ensemble à la mairie (un pion seulement bien sûr dans le jeu à 2).

Les deux joueurs décident du tracé exact de cette route, toujours d'une longueur et largeur de réglette et en ligne droite, par tour. Les frais de construction et, ensuite, d'entretien, sont répartis entre eux (50/50 ou à négocier).

Une route doit partir de la route initiale, d'une borne du village, en prolonger une autre commencée précédemment ou former une bifurcation. Elle ne peut jamais passer sur des bornes. Par contre, les constructeurs peuvent choisir de retirer certaines de leurs propres bornes, afin d'en faciliter le tracé. Si, ce faisant, ils laissent des parcelles ouvertes, un autre joueur peut venir alors y poser ses propres bornes, moyennant toujours 50 kF.

Une parcelle coupée par une route nouvelle peut disparaître s'il ne reste pas au moins trois bornes la délimitant. Les bornes et les bâtiments restent cependant à leur place, sauf si leur propriétaire en décide autrement (voir démolition).

Bien entendu, la route peut (et c'est vivement recommandé!) passer sur une ou plusieurs constructions adverses. Elles disparaissent alors, et les constructeurs de la route versent au malheureux une compensation égale à la moitié du rapport actuel du bâtiment et prennent à leur charge le coût de la démolition. Tous les frais sont partagés entre les constructeurs.

***Boutiques***

*Un joueur peut essayer de se délimiter une zone commerciale lucrative. Pour cela, il doit fermer complètement des portions de rues avec des P.*

*La zone ainsi délimitée par les constructions et les P comprend un certain nombre de cases de rues qui rapportent chacun 300 kF. Cette zone est lucrative tant qu'elle est fermée et qu'aucun pion adverse n'y a pénétré (par les bâtiments), les issues des rues étant bouchées. Les cases de rue situées en bordure de jeu sont considérées comme ouvertes et doivent être fermées.*

*Les parkings, jardins publics, cours d'école, décharge, voie ferrée et rivière ne peuvent pas servir de limites à une zone commerciale lucrative.*

***Paiements divers***
*Sont à payer :*
- *les entrées dans les bâtiments : 100 kF payables à la banque, si le bâtiment est vide, à l'occupant, s'il n'y en a qu'un, aux occupants, s'ils sont deux, 50 kF à chacun.*

- ***les salaires (100 kF par tour) et doubles mois (200 kF, tous les six tours);***
- ***les impôts : tous les six tours pour un montant égal à la moitié des recettes des six tours précédents;***
- toutes les poses de bornes (50 kF la borne);
- les constructions;
- l'entretien des constructions et des véhicules;
- les indemnisations éventuelles, démolitions et transformations d'usines.

Pour les constructions et l'entretien, les tarifs sont indiqués dans le tableau par case de bâtiment, le nombre d'E.C.V. entrant en ligne de compte. 1 E.C.V. multiplie le coût par 2, 2 E.C.V. multiplient le coût par 3, 3 E.C.V. multiplient le coût par 4, 4 E.C.V. ou plus multiplient le coût par 5.
Exemple : construction d'une H.L.M. à proximité du village (< 1/2 réglette), d'une route (< 1/2 réglette) et dans une parcelle comprenant un jardin public :
(8 carrés × 150 kF) × 4 E.C.V. = 4 800 kF
La démolition d'un bâtiment coûte la moitié de son coût de construction, sans tenir compte des E.C.V.

***Encaissements***
*Les joueurs encaissent de l'argent sur tous les bâtiments dont ils occupent au moins une case à raison de :*
- *100 kF par case inoccupée, s'ils sont seuls dans le bâtiment;*
- *50 kF, s'ils sont deux joueurs dans le bâtiment;*
- *rien s'ils se retrouvent à trois.*

*Cette somme est multipliée par le nombre de P.*
*Exemple : un joueur seul dans une H.L.M. de huit cases ayant deux pions empilés touchera : (7 cases × 100 kF) × 2 P = 1 400 kF.*
*Deux joueurs ayant chacun un pion dans cette même H.L.M. toucheront chacun : (6 cases × 50 kF) = 300 kF.*
*Chaque case d'une zone commerciale lucrative rapporte 300 kF à son propriétaire.*
Les encaissements, comme les paiements, s'effectuent en fonction du barème indiqué sur le tableau. Ils se calculent de la même façon que la construction mais sont modifiés par d'éventuelles nuisances.
Dans le cas d'une parcelle, ou d'une partie de parcelle, incluse dans celle d'un adversaire :
- si un bâtiment était construit : chaque joueur encaisse la moitié des bénéfices;
- si le joueur s'étant fait entourer construit : idem;
- si le joueur ayant entouré construit : il garde les bénéfices complets.

**Nuisances**
Les bâtiments situés dans la zone d'influence d'une usine ont un rapport divisé par le niveau de nuisance (1, 2 ou 3) de l'usine.
1. usines : lorsqu'un joueur construit une usine, il doit choisir le type de fabrication :
- « écolo » (1), sans inconvénient pour les habitants;
- à « nuisances » (2), divise par 2 les revenus de tous les bâtiments situés à une réglette de rayon;
- à « grandes nuisances » (3), divise par 3 les revenus des bâtiments situés dans des parcelles dont au moins une borne est située à une réglette de rayon.

Exemple : une usine 3 construite à proximité de l'H.L.M. de l'exemple précédent modifie ainsi le rapport :
[(8 cases × 150 kF) × 4 E.V.C.] : 3 = 1 600 kF.
Par la suite, on peut modifier le niveau de nuisance d'une usine, mais seulement une fois tous les six jours, et moyennant l'équivalent de son coût de construction.
2. Décharge : diminue de moitié les revenus des bâtiments situés à une demi-réglette de rayon.
3. Démolition : des joueurs peuvent démolir des bâtiments adverses lors de la construction d'une route. Un joueur peut également décider de démolir l'un ou plusieurs de ses propres bâtiments (par exemple pour construire à la place un autre type de bâtiment).
Durant le tour où s'effectue la démolition, les rapports des bâtiments situés à une demi-réglette sont diminués de moitié.

**Actions diverses**
- deux joueurs peuvent choisir de s'échanger ou de se vendre bornes ou parcelles.
- un joueur peut mettre aux enchères certaines de ses possessions (bâtiments, parcelles). Si aucun adversaire ne désire acheter, la vente n'a pas lieu.
- un ou plusieurs joueurs peuvent soudoyer le possesseur d'une usine afin de lui faire effectuer une transformation (soit parce qu'elle les gêne, soit parce qu'ils aimeraient qu'elle gêne un autre adversaire). Toutes les alliances (et trahisons inévitables) sont donc autorisées.

***Élimination d'un joueur***
***Les découverts ne sont pas autorisés. A la phase paiement, un joueur peut cependant se retrouver avec les liquidités négatives, si la phase d'encaissement suivant lui permet de repasser en positif.***
***Un joueur se trouvant avec un chiffre négatif en « liquidités » à la fin du tour est éliminé.*** Ses bornes sont retirées du jeu. Ses constructions restent en place mais ne rapportent à personne. Elles comptent toutefois dans les E.C.V. et les nuisances.
***Les prêts entre joueurs sont interdits.***

***Séquences de jeu***
***Au premier tour, le sort désigne le premier à jouer. Ensuite, le plus riche en liquidités commencera chaque tour. Les joueurs effectuent à tour de rôle :***
1. négociations (5 min. maximum);
2. ***embauche*** et achat de voitures;
3. ***déplacement*** (à pied ou en voiture);
4. pose des bornes;
5. construction ou annonce de construction;
6. ventes, échanges et démolitions éventuels;
7. ***paiements*** (construction, entretien, salaires, etc.);
8. ***encaissements;***
9. ***un tour sur six : fisc;***
10. ***déplacement du marqueur de tour.***

**Cas particuliers**
Si un bâtiment est situé à cheval :
- sur deux parcelles : il n'appartient plus à personne mais peut être laissé en place si tous les joueurs sont d'accord; sinon, il est détruit (sans frais);
- sur une parcelle et un terrain libre : il est compté dans la parcelle.

Un joueur ne peut jamais choisir de poser un bâtiment à cheval sur une limite de parcelle, c'est uniquement lorsque ces limites changent que le cas peut se présenter.
- Litiges : si les joueurs ne parviennent pas à s'accorder, un vote à main levée a lieu. Si ce vote n'entraîne aucun départage, « la Justice tranchera » (tirer à pile ou face).

*Michel Brassinne et Jean-Charles Rodriguez*

## UTILISATION DE L'ENCART DANS LES JEUX DE RÔLE

Que vous soyez un meneur de jeu confirmé ou débutant, le recto et le verso de notre encart vont vous permettre d'organiser plus facilement vos scénarios. Pour simplifier les explications, d'abord distinguons les deux côtés de l'encart : comme lorsqu'il s'agit de pions, nous parlerons de « face visible » pour désigner la vue en plan du village coloriée, avec ses maisons, ses jardins, ses usines, et de « face cachée », pour l'intérieur de chacune des habitations, avec des numéros et des lettres.
Il y a deux manières d'utiliser ce matériel de jeu :

**1.** vous n'avez pas découpé les éléments d'habitation. Vous avez donc l'encart en main et pouvez vous en servir comme d'un simple document intervenant dans votre scénario.
Par exemple, les personnages achètent ce plan, ou le trouvent, ou encore le reçoivent en cadeau à la suite d'une action. Le plan est celui de la ville dans laquelle se trouvent les personnages; et une partie de votre scénario a été conçue à partir du plan de cette ville. Dès qu'ils possèdent ce plan, les joueurs ne sont plus obligés de tracer sur papier le plan de la ville à mesure qu'ils y progressent.
Cette procédure est simple, mais suppose que vous sachiez déjà « construire » un scénario de jeu de rôle se déroulant dans une ville. Ce qui n'est pas forcément le cas. Pour en savoir davantage, reportez-vous au paragraphe « construction d'une ville ».

**2.** vous avez découpé tous les éléments d'habitation. Vous avez en main 62 bâtiments numérotés comprenant chacun plusieurs cases; la face cachée de chacun d'eux montre la disposition des pièces, que des lettres désignent. En outre, vous avez 50 maisons d'une seule case. Il existe 4 exemplaires de maisons marquées de A à H (32 éléments) et 18 exemplaires uniques notés de I à Z. Que faire de tout ce matériel?... Regardons cela de plus près...

### Construction d'une ville

1. situez l'époque à laquelle se déroulera votre scénario, même si vous ne l'avez pas encore conçu : époque moderne, médiévale, antique, future...
2. la ville va être construite de manière qu'elle vive, en toute autonomie, indépendamment du scénario, et avec des personnages qui la parcoureront;
3. préparez une fiche par bâtiment numéroté (de 1 à 60 pour les bâtiments comprenant plusieurs cases et marquez les autres fiches de A à Z);
4. associez une fonction à chaque bâtiment. Par exemple, le numéro 1 est une auberge; le 2, un hôtel, et ainsi de suite. Vous noterez ces informations sur les fiches, ainsi que le contenu de quelques pièces. Par exemple : bâtiment 3 : une réserve; pièce (a) : des outils de terrassement, pièce (b) : des munitions, etc.
5. établissez une liste de métiers des habitants de la ville, puis indiquez sur les fiches les endroits où ils se trouvent. Par exemple : bâtiment 1, pièce(c), vit un forgeron.

La première partie de la construction de la ville consiste donc à définir les bâtiments et à y placer habitants et objets. Vous n'êtes évidemment pas tenu de construire ainsi toute la ville, avant de commencer à vous en servir. Après tout, un village composé d'une dizaine de maisons peut largement suffire pour entamer une partie.
Personnages et maisons existent désormais, mais seulement sur fiche. Il faut maintenant donner vie à cet ensemble. Deux choses restent à faire :
a. dessiner le plan de la ville;
b. animer les personnages et les rues;
Pour le plan de la ville, vous pouvez soit :
– tout préparer sur papier quadrillé en marquant les emplacements des bâtiments et leurs numéros;
– les poser au hasard (face visible) en formant des rues, des ruelles, des impasses et des places.
Face aux joueurs, vous pouvez poser les bâtiments à mesure qu'ils progressent dans la ville. Un pion figure le groupe de personnages et le M.J. place les bâtiments qui sont visibles de l'endroit où se trouve le groupe.
Ou encore, quand les personnages arrivent en ville, vous posez sur la table le plan sur lequel vous aurez disposé tous les bâtiments composant la ville (qu'elle soit entièrement préconçue ou créée au hasard).
Quand les personnages annoncent qu'ils désirent entrer dans une maison, ils la désignent du doigt. S'il considère qu'ils peuvent y entrer, le M.J. retourne la maison et à partir de la fiche correspondante, il raconte ce que voient les personnages, ou décrit la personne qu'ils rencontrent.
L'animation des rues et les événements qui peuvent s'y produire sont créés à partir de « tables » et nécessitent l'usage de dés. Passons immédiatement à la pratique à l'aide d'un scénario très simple.

## LES RAPACES

**1.** le M.J. raconte : *« un homme très riche de la ville de X vous a appelé à son aide. Il vous explique qu'il est victime d'un groupe de malfaiteurs qui veut sa ruine, sinon sa mort ».* Le M.J. fournit les noms des malfaiteurs; les résidents portent les numéros de fiche 1, 5, 7, 8, 10 et 15; ces fiches préparées par le M.J. indiquent les numéros des maisons où ils habitent, où ils travaillent.
Le M.J. poursuit : *« il vous versera 500 pièces d'or par individu dont vous débarrasserez la ville. Vous êtes libres des moyens à employer ».*
**2.** Ce que ne savent pas les joueurs :
le commanditaire n'est pas si riche qu'il l'a fait croire. En fait, il a donné les noms des personnes à qui, au total, il doit plus de 10 000 pièces d'or... Leur disparition arrangerait bien ses affaires! Deux heures après l'entrée en jeu des personnages (20 minutes en temps réel dans *MEGA,* par exemple), il demandera à la garde de suivre les personnages. Quatre heures plus tard, il demandera leur arrestation, prétendant qu'il s'agit de dangereux assassins cherchant à se mettre au service d'usuriers. Dans le jeu, les gardes tentent d'arrêter les personnages dès qu'ils les voient.
Seule une discussion entre les personnages et les « victimes » désignées peut apporter la lumière dans l'esprit des joueurs. Les mendiants et les saltimbanques rencontrés en ville (voir le chapitre utilisation de la table des rencontres) indiquent aux personnages les heures pendant lesquelles ils ont une chance de rencontrer leurs « victimes ».
La plus grande partie de ce scénario est gérée par le

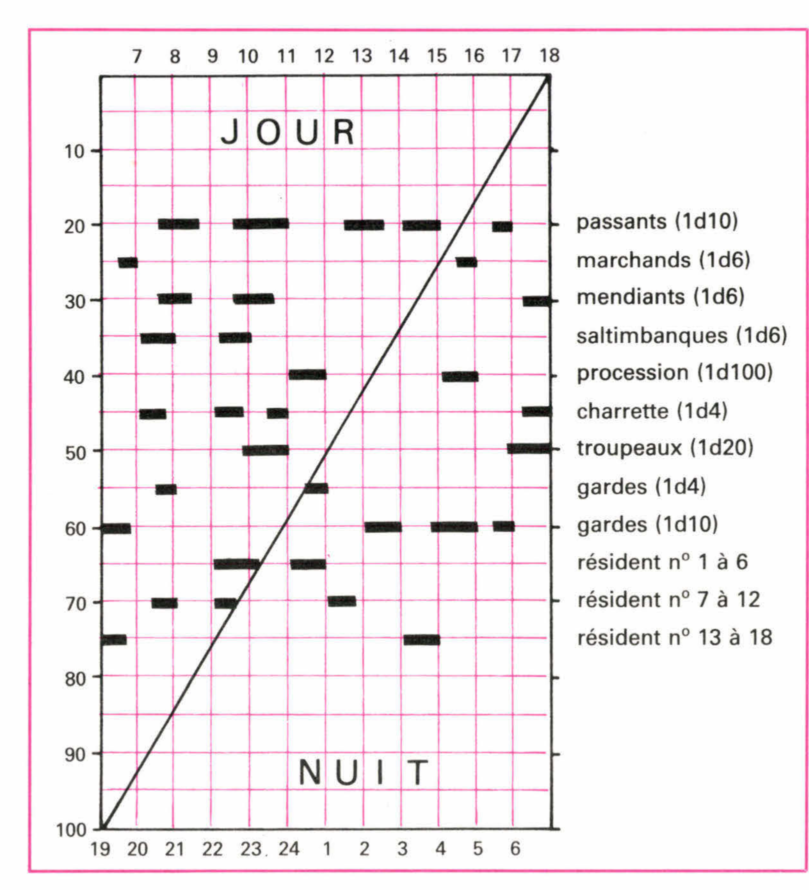



**Table 1 :** *rencontres en fonction de l'heure*

M.J. à l'aide de deux tables. L'une d'elles précise ce qui se passe lorsque les personnages sont dans la rue; l'autre, ce qui se produit lorsqu'ils sont entrés dans une maison.

**A.** Utilisation de la table des rencontres dans la rue :
matériel : un dé à 6 faces, une règle (ou la réglette de l'encart) et la table 1.
séquence : les joueurs indiquent au M.J. dans quelle direction leurs personnages se dirigent. Le M.J. déplace le pion-groupe de personnages sur le terrain (et fait éventuellement apparaître les bâtiments visibles de l'endroit où se trouvent les personnages);
Le M.J. procède à un tirage de pourcentage. C'est-à-dire qu'il choisit aléatoirement une valeur numérique comprise entre 0 et 100. (Lire des derniers chiffres d'un numéro de téléphone pris au hasard en haut et à droite sur une page d'annuaire téléphonique). Pour pouvoir indiquer aux joueurs ce que voient leurs personnages à ce moment précis dans la rue, il fait passer la réglette sur deux points de la table 1 : l'un d'eux est défini par la valeur tirée aléatoirement (bords verticaux de la table 1); l'autre, correspond à l'heure qu'il est dans le jeu (bords horizontaux de la table 1). Précisons que, par exemple, le temps passe 6 fois plus vite dans *MEGA* que dans la réalité. Jamais la réglette ne doit couper la diagonale de la table 1.
Dans de nombreux cas, le bord de la réglette coupe certains des traits noirs horizontaux. Ces intersections définissent les rencontres.

Par exemple, en ayant tiré 30 à 12 h, les personnages rencontrent des passants (de 1 à 10) jetez un dé à 10 faces si vous voulez dire combien, et des marchands (de 1 à 4 – lancez un dé à 4 faces pour dire combien, mais seulement si cela est nécessaire). Autre exemple : à 6 h du matin, en faisant 20 au tirage de pourcentage, les personnages rencontrent un troupeau, une charrette et des mendiants (à chaque fois le nombre peut être indiqué par le jet d'un dé comprenant le nombre de faces indiqué entre parenthèses).
Le plus intéressant pour le groupe d'aventuriers est de rencontrer un « résident » (personnage non-joueur prévu par le M.J.). Par exemple : si la réglette recoupe le trait indiquant la rencontre d'un « résident n° 13 à 18 », le M.J. lance un dé à 6 faces et ajoute le résultat à 12. Il suffit alors au M.J. de sortir la fiche du résident concerné.
La ville est animée aléatoirement, mais la table 1 permet d'introduire un certain degré de réalisme (ou des choix). Par exemple, il est impossible de rencontrer des résidents après 3 heures du matin (ils dorment!).

**B.** Utilisation de la table des rencontres dans les maisons :
Les joueurs décident d'explorer une maison. Ils indiquent du doigt le bâtiment qu'ils veulent visiter.
Le M.J. retourne le pion-bâtiment de manière qu'il présente sa face cachée (porteuse d'un numéro). Il sort la fiche correspondante et indique aux joueurs, qui habite dans cette maison.

Le M.J. fait un tirage de pourcentage en regardant la table 2 et peut dire, en fonction de l'heure, si le résident est ou non chez lui. Par exemple, en faisant 25 entre 5 heures et 13 heures, il dit que le résident n'est pas chez lui, mais sur son lieu de travail. Cette procédure simule les renseignements que pourraient fournir des « voisins ». Si le résident est présent, il y a contact avec les personnages.

| heures | 0 → 5 | 5 → 12 | 12 → 14 | 14 → 18 | 18 → 20 | 20 → 24 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| Chez lui | 0-90 | 0-10 | 0-20 | 0-15 | 0-30 | 0-70 |
| Dans la rue/ auberge | 91-97 | 11-15 | 21-90 | 16-30 | 31-60 | 71-95 |
| Au travail | 98-100 | 16-100 | 91-100 | 31-100 | 61-100 | 96-100 |

**Table 2 :** *pourcentage des lieux fréquentés par un résident en fonction de l'heure.*

Le M.J. sort la fiche du résident (si elle a été prévue) et il y aura selon son choix : discussion, bagarre, fuite, etc. S'il a préparé son scénario avec soin, il devra pouvoir indiquer l'adresse du lieu de travail du résident, mais cela n'est pas d'une absolue nécessité.
Pour commencer, ne prévoyez que quelques résidents (sur fiche) et pas plus d'une quinzaine de maisons. Un minimum de pratique de la table 1 vous permettra de créer une véritable atmosphère de rue médiévale...

*Michel Brassinne et Olivier Tubach*

# questions de logique

## LE LABYRINTHE D'AXAMANDRE



**1.** Vous partez de la case départ pour arriver à l'une des quatre sorties en suivant les chemins et le cas échéant en utilisant les transmetteurs.
**2.** Les indications en écriture droite sont toutes vraies.
**3.** Les indications en italique constituent le texte des énigmes à résoudre pour savoir comment poursuivre sa route. Dans chaque énigme, toutes les affirmations sont vraies, sauf une qui est fausse.
**4.** Pour les énigmes 8, 10, 11, 12 et 13, voir les indications fournies dans l'encadré portant la mention « Les Trois Boîtes ».

**DÉPART**

**1.** *Prenez le chemin de droite.*
**2.** *Prenez le chemin de gauche.*
**3.** *Prenez le chemin de droite ou celui du milieu.*

Chacun des trois coffres contient quatre objets alignés. Ces quatre objets sont représentés dans l'encadré « les quatre objets »...

**LES TROIS BOÎTES**

**1.** Pour l'énigme 8, six pierres (deux diamants, deux rubis et deux saphirs) sont réparties dans trois boîtes, à raison de deux pierres par boîte.

**2.** Pour les énigmes 10, 11, 12 et 13, trois pierres (un diamant, un rubis et un saphir) sont réparties dans trois boîtes (une bleue, une verte et une jaune), à raison d'une pierre par boîte.

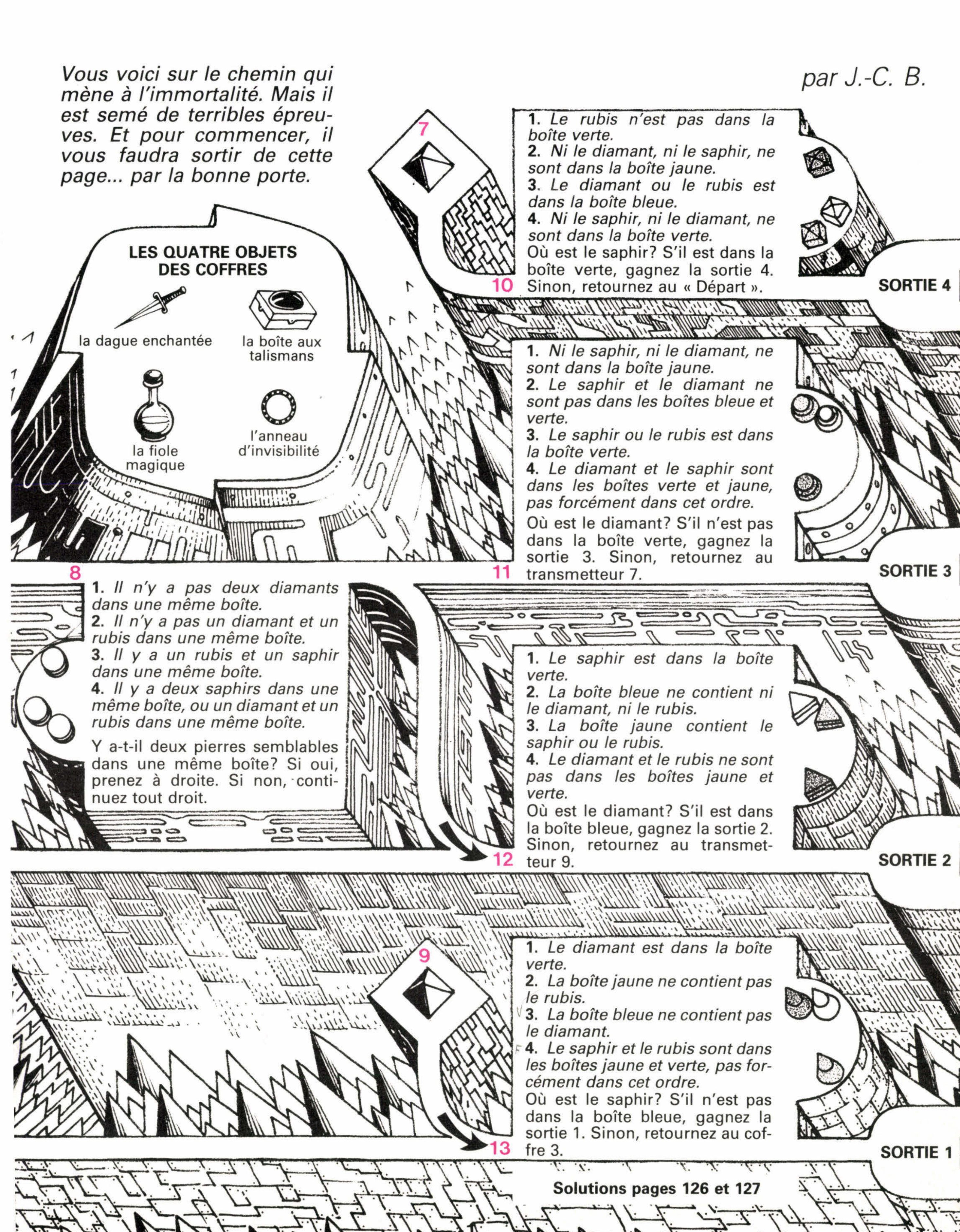
**1.** *La dague est entre la boîte et l'anneau.*
**2.** *L'objet le plus à droite n'est, ni la boîte, ni l'anneau.*
**3.** *La boîte est juste à droite de la baguette magique.*

Quel est l'objet le plus à droite? Si c'est la dague, allez du transmetteur 6 au transmetteur 7. Sinon, allez du transmetteur 6 au transmetteur 9.

**1.** *La dague est entre la fiole et l'anneau.*
**2.** *L'objet le plus à gauche n'est pas la boîte.*
**3.** *La fiole est entre l'anneau et la boîte.*
**4.** *La fiole est juste à gauche de l'anneau.*
Quel est l'objet à gauche de la dague ? Si c'est l'anneau ou la fiole, prenez à droite. Si c'est la boîte, rebroussez chemin et allez au coffre 3. Sinon, prenez à gauche.

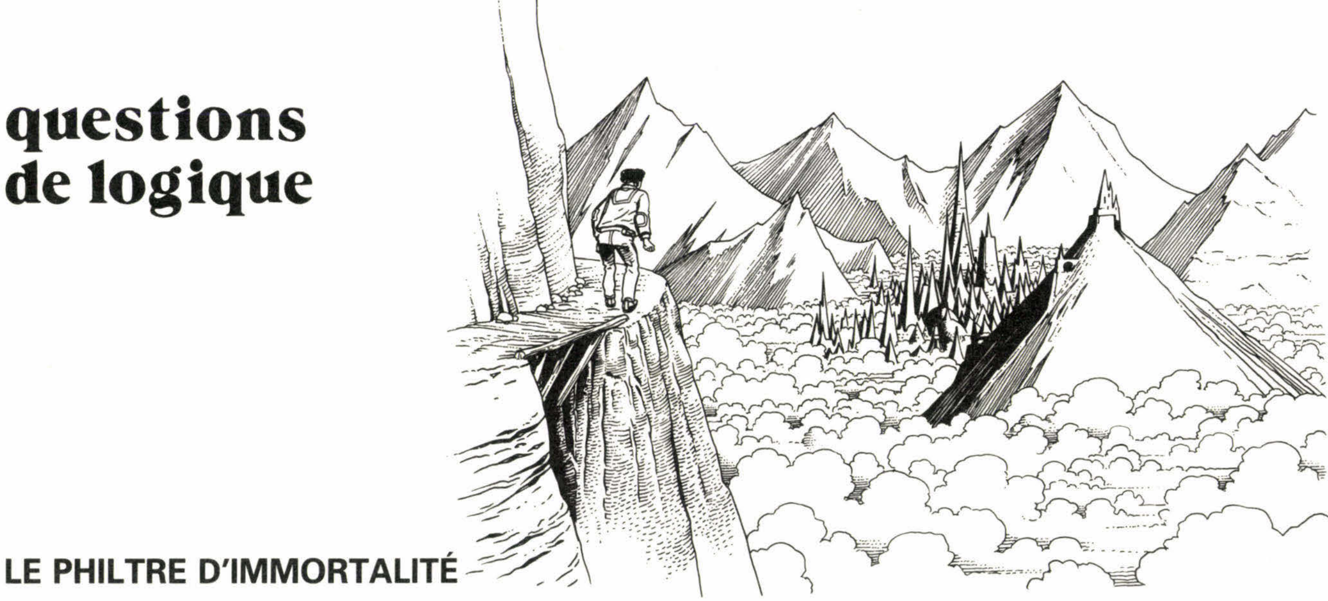
**1.** *L'objet le plus à gauche n'est, ni l'anneau, ni la boîte.*
**2.** *L'objet le plus à droite n'est, ni la dague, ni l'anneau.*
**3.** *La boîte est entre la dague et l'anneau.*
**4.** *La baguette magique est juste à gauche de l'anneau.*

Quel est l'objet juste à gauche de l'anneau? Si c'est la boîte, rebroussez chemin et allez au coffre 4. Sinon, poursuivez votre chemin.



Vous voici sur le chemin qui mène à l'immortalité. Mais il est semé de terribles épreuves. Et pour commencer, il vous faudra sortir de cette page... par la bonne porte.
par J.-C. B.
LES QUATRE OBJETS DES COFFRES
la dague enchantée
la boîte aux talismans
la fiole magique
l'anneau d'invisibilité
7
10
1. Le rubis n'est pas dans la boîte verte.
2. Ni le diamant, ni le saphir, ne sont dans la boîte jaune.
3. Le diamant ou le rubis est dans la boîte bleue.
4. Ni le saphir, ni le diamant, ne sont dans la boîte verte.
Où est le saphir? S'il est dans la boîte verte, gagnez la sortie 4. Sinon, retournez au « Départ ».
SORTIE 4
11
1. Ni le saphir, ni le diamant, ne sont dans la boîte jaune.
2. Le saphir et le diamant ne sont pas dans les boîtes bleue et verte.
3. Le saphir ou le rubis est dans la boîte verte.
4. Le diamant et le saphir sont dans les boîtes verte et jaune, pas forcément dans cet ordre.
Où est le diamant? S'il n'est pas dans la boîte verte, gagnez la sortie 3. Sinon, retournez au transmetteur 7.
SORTIE 3
8
1. Il n'y a pas deux diamants dans une même boîte.
2. Il n'y a pas un diamant et un rubis dans une même boîte.
3. Il y a un rubis et un saphir dans une même boîte.
4. Il y a deux saphirs dans une même boîte, ou un diamant et un rubis dans une même boîte.
Y a-t-il deux pierres semblables dans une même boîte? Si oui, prenez à droite. Si non, continuez tout droit.
12
1. Le saphir est dans la boîte verte.
2. La boîte bleue ne contient ni le diamant, ni le rubis.
3. La boîte jaune contient le saphir ou le rubis.
4. Le diamant et le rubis ne sont pas dans les boîtes jaune et verte.
Où est le diamant? S'il est dans la boîte bleue, gagnez la sortie 2. Sinon, retournez au transmetteur 9.
SORTIE 2
9
13
1. Le diamant est dans la boîte verte.
2. La boîte jaune ne contient pas le rubis.
3. La boîte bleue ne contient pas le diamant.
4. Le saphir et le rubis sont dans les boîtes jaune et verte, pas forcément dans cet ordre.
Où est le saphir? S'il n'est pas dans la boîte bleue, gagnez la sortie 1. Sinon, retournez au coffre 3.
SORTIE 1
Solutions pages 126 et 127

# questions de logique



## LE PHILTRE D'IMMORTALITÉ

*Vous êtes enfin sorti de la page précédente, sans vous tromper d'issue, espérons-le. Saurez-vous à présent atteindre la source d'immortalité en visitant dans le bon ordre les sanctuaires de la fabuleuse cité de Lam-Lal-Tar?*

Vous avez pu sortir du labyrinthe d'Axamandre. Le soleil est au zénith. Vous suivez le seul chemin partant de la sortie du labyrinthe que vous venez de quitter. En bas, dans la vallée, la fabuleuse cité de Lam-Lal-Tar, votre destination.

Dans cette cité, toutes les personnes que vous rencontrerez sont divisées en trois catégories :

- les Véridiques, qui disent toujours la vérité;
- les Menteurs, qui mentent toujours;
- les Changeants, qui tantôt mentent, tantôt disent la vérité.

Si vous venez de la sortie n° 1, allez au temple du Mensonge. Si vous venez de la sortie n° 2, allez au temple de la Vérité. Si vous venez de la sortie n° 3, rendez-vous à l'Arche de marbre. Enfin, si vous venez de la sortie n° 4, gagnez directement la Porte aux Trois Serrures.

## 1 LE TEMPLE DU MENSONGE

Le temple du Mensonge est là, inondé de soleil. Vous pénétrez à l'intérieur. Vos yeux ont du mal à s'habituer à la semi-obscurité. Au fond du temple, les gardiens de la flamme. A leurs vêtements, vous constatez qu'il s'agit de trois novices. Si vous venez de la sortie n° 1, ces novices sont deux Menteurs et un Véridique. Si vous venez d'ailleurs, ces novices sont deux Véridiques et un Menteur. Ils vous disent :

**A** : allez à l'auberge des Six Soleils d'Or.

**B** : l'affirmation précédente est fausse.

**C** : l'affirmation précédente est fausse.

Si A a menti, allez à l'Arche de marbre. Sinon, allez à l'auberge des Six Soleils d'Or.

## 2 LE TEMPLE DE LA VÉRITÉ

Vous venez de la sortie n° 2. Le temple de la Vérité n'était pas facile à trouver. Par cette chaleur, il vous faut maintenant monter plus de cent marches. Enfin, vous arrivez en haut de l'escalier. Votre chemise est inondée de sueur. Devant l'entrée du temple, un moine silane en méditation transcendantale. Il flotte, les



yeux fermés, à cinquante centimètres au-dessus du sol. Vous toussotez, une fois, deux fois, trois fois. Le moine retombe brusquement sur le sol. Il ouvre les yeux et vous transperce d'un regard assassin. Vous lui demandez quand même quelle sera votre prochaine étape. De mauvais gré, le moine, qui est un Changeant, vous répond :

**1** : retournez au labyrinthe d'Axamandre.

**2** : parmi mes trois affirmations, exactement deux sont vraies.

**3** : parmi mes trois affirmations, exactement trois sont vraies.

Que faites-vous?

## 3 L'ARCHE DE MARBRE

Marbre blanc, marbre rose, marbre gris aux veines bleutées. L'arche est d'une beauté à vous couper le souffle. De part et d'autre, deux Messagers eudistiques. Si vous venez de la sortie n° 3, ces deux Messagers sont un Véridique et un Changeant. Si vous venez d'ailleurs, ces deux Messagers sont un Menteur et un Changeant. Ils vous disent :

**A** : allez au temple du Mensonge.

**B** : l'affirmation précédente est vraie.

**A** : ne rejoignez pas la Porte aux Trois Serrures.

**B** : A est un Menteur.

Si la première affirmation de A est vraie, allez au temple du Mensonge. Sinon, rejoignez la Porte aux Trois Serrures.

*par J.-C. B.*

## 4 LA PORTE AUX TROIS SERRURES

Une enceinte fortifiée vous barre le passage. Vous la longez et vous arrivez devant une poterne, gardée par un gros homme en robe de bure. C'est le concierge de la poterne qui est un Changeant. Pour franchir l'enceinte, il vous faut ouvrir la Porte aux Trois Serrures, à l'aide de trois clés choisies parmi quatre : la clé des champs, la clé des songes, la clé de sol et la clé de voûte. Le concierge va prononcer quatre phrases. Si vous venez de l'impasse des Regrets, trois de ces affirmations sont vraies, et l'autre, fausse. Si vous venez d'ailleurs, deux affirmations sont vraies, et deux, fausses. Le concierge de la poterne vous dit :



**1** : prenez la clé des champs et la clé des songes.
**2** : prenez la clé de sol.
**3** : prenez la clé de sol, mais pas la clé des champs.
**4** : prenez la clé de sol et la clé de voûte.

Si vous venez de l'impasse des Regrets, il faut dire quelle clé est à ne pas choisir parmi les quatre. S'il s'agit de la clé des champs, allez à la Source d'immortalité. Sinon, allez à l'Arche de marbre.
Si vous venez d'ailleurs, il vous faut dire quelles clés choisir de toute façon. Une des trois serrures est ouverte, et les deux clés choisies vous permettront d'ouvrir la porte. Si ces clés sont la clé de sol et la clé des champs, allez vers l'impasse des Regrets. Sinon, allez à l'Arche de marbre.

## 5 VERS L'IMPASSE DES REGRETS

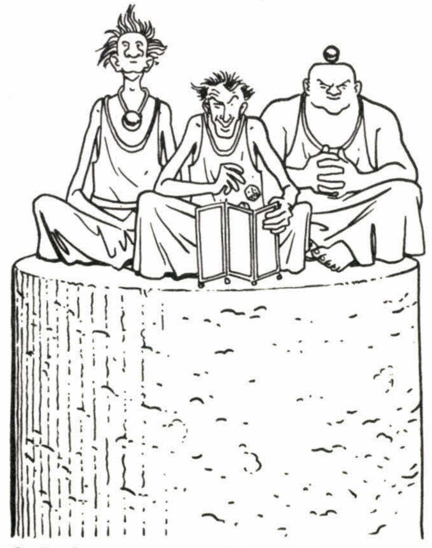
L'impasse des Regrets. Mais où se trouve-t-elle? Et d'abord, une impasse ne mène à rien! Deux mendiants assis par terre vont peut-être vous renseigner. Si vous venez de l'auberge des Six Soleils d'Or, aucun des deux mendiants n'est un Changeant. Si vous venez de la Porte aux Trois Serrures, les mendiants sont deux Changeants qui prononcent cinq affirmations vraies et une fausse. Ils vous disent :
**A** : ne prenez pas la rue des Miracles.
**B** : continuez tout droit.
**A** : prenez la rue des Miracles et la passe des Regrets.
**B** : continuez tout droit et tournez à la place Merveilleuse.
**A** : à la place Merveilleuse, ne vous engagez pas dans l'impasse des Regrets.
**B** : ne prenez pas la passe des Regrets.
S'il faut vous engager dans l'impasse des Regrets, allez-y et là-bas, demandez le chemin menant à la Porte aux Trois Serrures. Sinon, allez directement à l'auberge des Six Soleils d'Or.

## 6 L'AUBERGE DES SIX SOLEILS D'OR

Avant de poursuivre votre quête, il faut vous reposer. L'auberge paraît accueillante. Quatre portiers vous attendent à la porte. Si vous venez du temple du Mensonge, aucun des portiers n'est un Changeant. Si vous êtes là sur la foi des renseignements fournis par les deux mendiants, les portiers sont deux Menteurs et deux Changeants, qui vont prononcer cinq affirmations fausses et trois vraies :
**A** : la chambre coûte un écu.
**B** : la chambre coûte deux écus.
**C** : la chambre coûte trois écus.
**D** : la chambre coûte quatre écus.
**A** : B et D sont des Menteurs.
**B** : A et C sont des Menteurs.
**C** : A est un Menteur.
**D** : C n'est pas un Menteur.
Si la chambre coûte plus d'un écu, allez à la Source d'immortalité. Sinon, allez vers l'impasse des Regrets.

## 7 LA SOURCE D'IMMORTALITÉ

Vous touchez au but. Imposant, majestueux, le Palais de l'immortalité se dresse devant vous. Il vous faut cependant subir une dernière épreuve. Sur un socle rond, trois sages sont assis en tailleur. Le plus vieux tient un cornet contenant trois dés à six faces. Il jette les trois dés derrière un petit paravent. Ces trois dés forment un nombre qu'il va vous falloir deviner à l'aide des indications fournies par les trois sages. Si vous venez de la Porte aux Trois Serrures, il n'y a aucun Changeant parmi les trois sages. Si vous venez de l'auberge des Six Soleils d'Or, les trois sages sont des Changeants, qui prononcent trois affirmations vraies et trois fausses.
Les trois sages vous disent :
**A** : le nombre est un multiple de 47.
**B** : le nombre est un multiple de 20 plus 1.
**C** : le nombre est un multiple de 21 plus 1.
**A** : le dernier chiffre de ce nombre est un 3.
**B** : le dernier chiffre de ce nombre est un 1.
**C** : l'affirmation précédente est vraie.
Quel est ce nombre? Apparemment, cette énigme est insoluble. Et pourtant, il faut répondre pour avoir le droit de boire une gorgée du précieux philtre coulant de la Source d'immortalité. Que répondez-vous?



**Solutions pages 127 et 128**

# la page du matheux (ludique)

# LE PETIT DRAGON DE PAPIER QUI EFFRAYE LES MATHEMATICIENS

*Les mathématiques sont puissantes. Les résultats ne manquent pas pour le prouver. Et pourtant, il arrive que des « objets », si simples en apparence, leur résistent fièrement. Tant mieux quand ce sont des jeux! Comme ces curieux « dragominos ».*

L'analyse d'un petit jeu d'apparence fort simple est souvent bien compliquée. Et ce n'est pas parce que le genre de la rubrique exige de montrer en quoi le point de vue mathématique peut éclairer le joueur, qu'il serait honnête de laisser croire, qu'en l'adoptant, on soit toujours capable de trouver, sans coup férir, le « bon coup ».

Entendons-nous bien. Il est vrai que la théorie des jeux a de beaux succès à son actif; en premier lieu peut-être, celui d'exister. Mais c'est vrai aussi qu'à un niveau très terre à terre, quand vous faites l'expérience de prendre le premier jeu qui vous passe par la tête pour en tenter l'analyse, les problèmes rencontrés sont souvent trop peu maniables pour admettre une solution sinon élégante, du moins satisfaisante. Problèmes combinatoires le plus souvent, ceux que Dieudonné dans son *Panorama des mathématiques* range sous l'étiquette « problèmes sans postérité », en ce sens que leur complexité leur est trop personnelle pour qu'une éventuelle résolution puisse donner naissance à une quelconque méthode plus générale.

Un lecteur régulier de cette rubrique s'apercevrait que c'est souvent la démarche inverse qui est suivie : on part d'une idée mathématique simple, et on tente de définir un jeu qui relève de cette méthode. Cela facilite le travail.

Le voyage dans le sens direct est beaucoup plus aventureux. Oh, bien sûr, on reste rarement les mains complètement vides : le seul fait de trouver une bonne notation des positions et des parties peut être déjà intéressant : cela prépare le terrain pour d'éventuels algorithmes qui permettront d'utiliser une machine. Un raisonnement habile peut vous porter parfois vers une de ces conclusions qui ravissent le mathématicien et désespèrent le joueur : comme, par exemple, qu'il existe une stratégie gagnante pour un des joueurs. Sans préciser laquelle. Mais il n'est pas si fréquent d'arriver à une solution « propre », dans le genre de celle du célèbre Jeu de Marienbad (voir *J. & S.* n° 10) qui ne s'appuie pas sur de laborieuses remontées dans l'arbre des possibles de la partie.

Ce qu'il y a d'énervant, c'est d'une part que ces difficultés d'ordre combinatoire peuvent naître de situations apparemment fort simples : peu de pièces suffisent à étourdir quand la règle est bien « tordue ». Et que d'autre part, le travail d'analyse d'un jeu particulier, qui peut être long et fastidieux, a bien des chances de n'être en rien utile à un autre jeu pourtant proche du premier.

Le jeu que voici est un exemple typique. Les commentaires qui suivent, on le verra, n'arrivent pas à le démonter complètement bien qu'à première vue il semblait tout à fait accessible. C'est en un sens une bonne nouvelle, car cela laisse encore du champ au hasard ou au « coup d'œil ».

Ce jeu est inspiré par la contemplation de la magnifique illustration qui orne la couverture du livre de Benoit Mandelbrot (1) et qui représente une courbe de la famille des « Dragons ». D'où son nom : *Dragomino*. Peu importe ici ce que sont exactement ces courbes, objets mathématiques aux propriétés multiples, quoiqu'elles valent bien un petit détour (2).

Il suffit de savoir qu'elles s'obtiennent par pliages successifs d'une bande de papier. Cela donne l'idée de former les huit pièces suivantes. Prenons une bande de papier longue d'une dizaine de centimètres dont une face est rouge et l'autre blanche et noire. Nous allons pratiquer trois pliures à angle droit aux quart, moitié et trois-quarts de cette bande.

On peut s'orienter grâce aux couleurs : si l'on imagine de parcourir cette bande d'un bout à l'autre sur la tranche en laissant sur sa droite la face coloriée en rouge, on définit ainsi la queue et la tête de ce petit « dragon ». On voit alors les plis pratiqués précédemment tourner soit vers la gauche, soit vers la droite. Comme il y a trois plis, cela donne huit variations possibles, huit dragonnets qui sont représentés dans la figure 1.

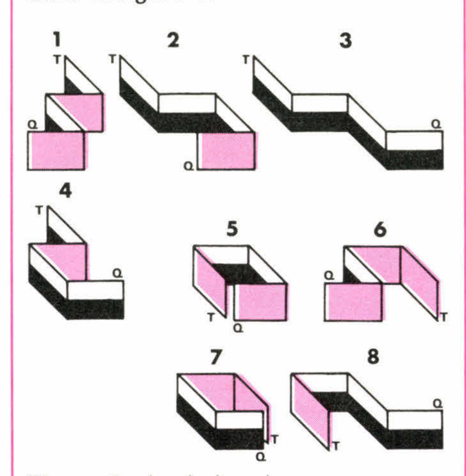



**Figure 1** : *les huit « dragons ».*

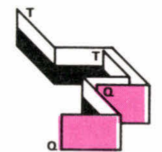
Le côté bicolore sert à ne pas retourner par inadvertance l'une des pièces (en retournant la pièce 3, on retrouve la pièce 1 par exemple) : on conviendra que la partie blanche devra toujours être au-dessus. La règle maintenant : on va pouvoir combiner ces pièces en les mettant à la queue leu leu. Mais attention,

---

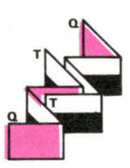
(1) *M. Mandelbrot,* The Fractal Geometry of Nature, *Freeman, 1982.*

(2) *Voir : Davis-Knuth, « Number Representation and Dragon Curves »,* Journal of Recreational Mathematics, *1970, n° 3, p. 66-81 et 133-149 ainsi que l'article de P. Tougne dans le numéro de février de* Pour la Science.

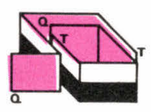
pour combiner deux dragons il faut que le « cou » du deuxième tourne dans le même sens que le bout de la queue du premier, pour pouvoir venir s'y accoler. Il leur est d'autre part interdit d'avoir d'autres tronçons accolés. La figure 2 illustre quelques accouplements légaux ou illégaux.



*1 - 2 est égal : le « cou » de 1 et la « queue » de 2 tournent à gauche.*



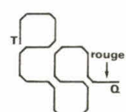
*Tentative d'accouplement illégal : 1 - 3 tête à tête. Ceci se traduit par un changement de couleur le long d'une face.*



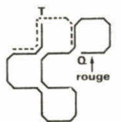
*6 - 7 est illégal, quoique tête à queue, car la chaîne passe deux fois par le même côté.*

**Figure 2 :** *accouplements légaux ou non.*

Avant de commencer à manipuler ces pièces, il vous viendra peut-être l'envie de les réaliser dans un matériel un peu plus rigide que du papier. On peut rêver à de fines languettes de métal, magnétisées de telle façon qu'elles portent physiquement en elles la règle d'accouplement. Si vous n'avez rien sous la main, deux crayons de couleurs (pour tracer ces courbes sur un quadrillage) et un peu d'imagination vous suffiront à vous faire une idée de ce qui va suivre.
Nous allons former des chaînes de dragons en respectant la règle de raccord. A aucun moment la chaîne ainsi construite ne devra repasser par une horizontale ou une verticale déjà parcourue et il lui est matériellement impossible de se recouper




*La chaîne 8 - 2 - 7 - 3 - 4 - 5 est légale.*




*On ne peut rajouter 6 en tête de la chaîne 5 - 1 - 2 -7 - 3 - 4 car elle repasserait par un côté déjà emprunté.*

**Figure 3 :**

(les plis, malgré tout, peuvent se produire aux mêmes points du quadrillage, figure 3).
La manipulation peut commencer. Au premier abord il n'est pas si aisé de visualiser rapidement les raccords possibles. Mais comme toujours il suffit d'un peu de pratique pour prendre quelques points de repère et affiner le coup d'œil.
Une fois les pièces et la règle définies, deux possibilités s'ouvrent à nous : jouer en solitaire ou à deux. Dans le jeu en solitaire on pourra chercher à former des configurations particulières. Celle de la figure 4 représente la file de dragons la plus compacte que j'ai réussi à obtenir (vue de haut). Pour vous rendre

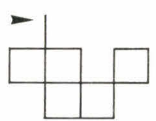


**Figure 4 :** *il existe une seule manière de retrouver cette configuration avec la face rouge du côté indiqué par la flèche.*

plus difficile la tâche de la reconstituer, on ne précise pas où se trouvent la tête du premier et la queue du dernier de ces animaux, ni même comment les tronçons horizontaux ou verticaux arrivent sur un point du quadrillage. Il existe deux façons de retrouver cette configuration et une seulement si on exige que la face indiquée par une flèche soit rouge.
Parmi toutes les configurations, les plus intéressantes sont celles qu'on pourrait appeler maximales : celles qui n'admettent pas d'extension car les pièces non utilisées ne se raccordent pas avec le reste. Au cours des tentatives on en découvre de trois types, celles avec huit, sept ou six pièces. Jamais moins. Peut-on trouver un raisonnement l'expliquant assez rapidement, sans avoir à examiner un à un tous les cas?
D'ailleurs est-il possible d'énumérer en un temps raisonnable tous ces cas? Combien de chaînes de dragons maximales de chaque type? Parmi elles y en a-t-il une où le premier mord la queue du dernier? Une qui ne repasse jamais par le même point? D'autres questions encore auxquelles il semble assez difficile de répondre autrement que par la méthode essais/erreurs. Car, en effet, même s'il est possible de tracer le graphe (assez simple) des relations entre les pièces, les questions précédentes ne se réduisent en aucun cas à l'étude des parcours envisageables sur ce graphe. Il faut tenir compte, en plus, de la règle qui interdit de repasser sur le même côté, règle qui n'apparaît absolument pas sur le graphe en question. En fait, le premier travail auquel il faut se livrer est de trouver une bonne notation des pièces, à travers laquelle on puisse lire clairement si dans une position donnée la règle de non-croisement est respectée. Sans avoir à la construire effectivement. C'est indispensable en particulier si on veut utiliser un ordinateur. Il y a là quelque chose d'assez typique de la méthode mathématique : on progresse vers la solution d'un problème dès qu'on a découvert des notations bien adaptées à ce problème. Les mots pour en parler en quelque sorte.
Passons sur quelques tentatives infructueuses. Voici les plus efficaces que j'ai pu imaginer. On peut remarquer d'abord que le premier et le troisième tronçon de chaque dragon (en partant de la queue) dans une chaîne seront, soit toujours horizontaux, soit verticaux suivant la façon dont a été posé le premier. Si l'on convient que ce premier dragon sera toujours posé de façon que le bout de sa queue soit horizontal, il en ira de même pour tous les autres. Une pièce peut alors être vue non plus comme une succession de trois angles, mais comme un couple formé de deux couples de côté dont le premier est horizontal. Il y a quatre couples de côtés de ce type (figure 5). On pourrait utiliser une notation en nombres complexes pour désigner chacun d'eux; mais ce n'est pas indispensable. Les carrés et les ronds, blancs ou noirs, de la figure 5 sont tout aussi expressifs.

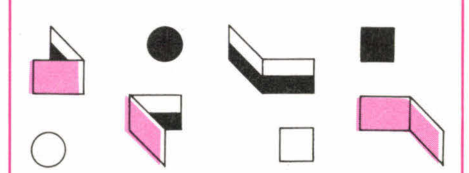


**Figure 5 :** *les quatre couples de côtés et leurs notations symboliques.*

Le dragon 1 devient dans cette notation (○, ○); le 2 : (○, □) le 3 : (□, □) et ainsi de suite.
Il faut maintenant se rendre compte qu'au cours d'une « partie », le dragon 1 par exemple ne peut être placé que dans la position où il apparaît dans la figure 1 ou dans la position symétrique (obtenue par une rotation de 180° autour de

l'extrémité de sa queue); auquel cas il convient de le représenter par (●, ●), non plus par (○, ○). De même (○, □) et (●, ■) ne symbolisent qu'une seule et même pièce, la 2, dans sa position « naturelle » (celle de la figure 1) ou « retournée ». En un mot, les pièces réalisées en pliant la bande peuvent être remplacées par huit dominos orientés, dotés d'un recto et d'un verso (figure 6). Les accouplements de

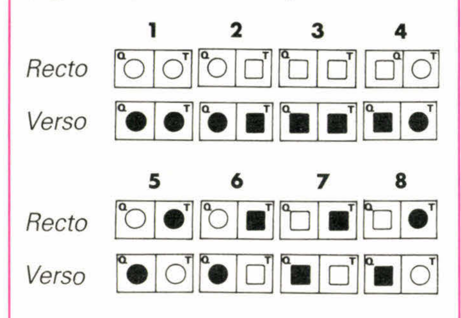



**Figure 6 :** *les huit dominos orientés double face représentant les huit dragons.*

dragons se traduisent alors par des chevauchements de dominos placés recto ou verso suivant le besoin (un symbole ○, ●, □ ou ■ ne pouvant être posé que sur un symbole identique). Avec un peu d'habitude on arrive ainsi à transcrire automatiquement la chaîne de huit pièces 1-5-6-4-2-7-3-8 par la succession de neuf symboles : ○○●□○□■■○, puis par le tracé de la courbe de la figure 7.

1 - 5 - 6 - 4 - 2 - 7 - 3 - 8 =

○○●□○□■■○ =

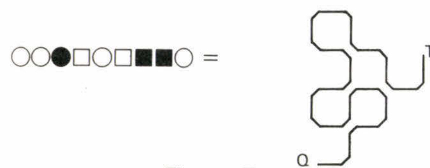



**Figure 7 :**

L'avantage de cette notation est qu'on arrive maintenant très facilement à décider si une succession de symboles donne lieu à une chaîne repassant par un côté déjà emprunté. La figure 8 montre les deux cas de figure pouvant se présenter et qu'il faut interdire. Laissons au lecteur le soin d'expliquer pourquoi il y a bien dans ces exemples recoupement, et pourquoi tous les cas de recoupements se traduisent ainsi. Et puis aussi de montrer que toutes les chaînes maximales

A B

5 - 1 - 2 - 7 - 3 - 4 - 6 = ○●●■□□○■ *est impossible (c'est l'exemple de la figure 3) car :*

**1.** *dans l'accolade, il y a autant de points blancs que de points noirs, de carrés blancs que de carrés noirs.*

**2.** (A, B) = (●, ■) ou (●, ●), (■, ■) (■, ●), (○, □) (○, ○) (□, □) (□, ○)

A B

5 - 2 = ○● ■ *est impossible car*

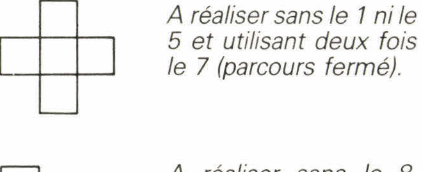
**1.** *même raison.*

**2.** (A, B) = (○, ■), (□, ●), (●, □), (■, ○).

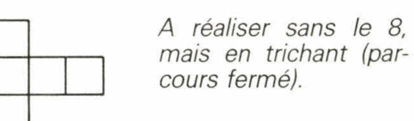
**Figure 8 :** *critère de recoupement*

contiennent au moins 6 pièces, comme il a été dit plus haut.

Il n'est pas trop difficile de faire comprendre à un ordinateur la règle de la figure 8; il sera alors capable de recenser toutes les chaînes maximales : il y en a 120 comprenant les huit pièces, 126 de sept pièces et 58 de six pièces seulement. La figure 9 montre quelques configurations remarquables que vous pouvez chercher à reconstituer comme des puzzles.



*A réaliser sans le 1 ni le 5 et utilisant deux fois le 7 (parcours fermé).*



*A réaliser sans le 8, mais en trichant (parcours fermé).*

**Figure 9 :** *deux configurations remarquables à reconstituer.*

Passons maintenant au jeu à 2 joueurs dont la règle est toute naturelle : chacun, alternativement, posera une pièce pouvant se raccorder à la chaîne déjà formée, jusqu'à ce que l'un des deux se voit dans l'impossibilité de le faire, auquel cas il aura perdu (si le deuxième joueur réussit à poser la huitième et dernière pièce, c'est le premier qui perd).

Une fin de partie donne donc lieu à une des chaînes maximales décomptées plus haut, parmi lesquelles 178 sont favorables au deuxième joueur et 126 au premier. Il ne faut pas confondre nombre de fins de parties et nombre de parties différentes possibles : le lecteur saurait-il dénombrer ces dernières? En tout cas, il semble à première vue que le deuxième joueur soit légèrement avantagé. J'ai procédé à une simulation sur ordinateur d'une partie entre deux joueurs idiots : chacun joue au hasard parmi tous les coups qui lui sont permis à chaque tour. Sur 2 000 parties le deuxième joueur a gagné 1 332 fois (dont 506 en 6 coups) soit une fréquence proche des deux tiers. Là encore il faut distinguer ce résultat de celui qu'on aurait obtenu en faisant le quotient du nombre de parties se concluant en faveur du second sur le nombre de parties totales puisque, dans un jeu « à l'aveuglette », toutes les parties n'ont pas la même probabilité d'être jouées.

D'un autre côté, il est certain que, déjà au cinquième ou au sixième (demi-) coup, une forme d'analyse est possible. Elle n'est pas très facile sur le terrain et demande une bonne vision en trois dimensions ainsi qu'une certaine familiarité avec les pièces. Elle devient automatique (et un peu fastidieuse) quand on a la liste des positions finales sous les yeux.

Prenons un exemple : après que chacun des joueurs a joué deux fois, la chaîne est 5-6-3-4 (figure 10). Le premier a donc trois possibilités : 1 ou 2 en tête, ou bien 1 en queue. Un seul de ces coups lui permet de gagner. A vous de le découvrir.

5 - 6 - 3 - 4 = ○ ● □□○ =

T
Q

**Figure 10 :** *au premier joueur de jouer.*

Avec un peu de patience, on pourrait ainsi dresser un tableau complet des bons ou mauvais coups des deux joueurs : l'arbre à explorer est, tous comptes faits, de taille raisonnable et, qui plus est, il est doté d'une symétrie (échange 1 et 3, 2 et 4, 5 et 7, 6 et 8). On viendrait à bout du jeu. Pour utiliser un terme de boxe, ce serait une « victoire aux points », fruit d'un patient travail au corps.

En ce qui me concerne, j'ai jeté l'éponge avant la fin. Finalement ne vaut-il pas mieux laisser le *Dragomino* tel qu'il est? Un micro-jeu à jouer avec rapidité, en s'appuyant plus sur la mémoire des formes que sur une analyse détaillée de toutes les possibilités...

*Philippe Paclet*

par Jean-Jacques Bloch

# CESAR SOUS CLE

*Aucun système de chiffrement n'est plus simple que le classique « Jules César ». Par exemple A devient B, B devient C... Mais aucun n'est plus facile à « casser ». Cependant, avec un petit tour de clé supplémentaire, il devient nettement plus coriace.*

José Maximilien de Bronckhorst, comte de Gronsfeld, homme de guerre et diplomate wallon, a mis au point au XVIII[e] siècle un procédé de chiffrement par substitution, une amélioration du chiffre de Jules César (voir *J. & S.* n° 3). Alors que la substitution de Jules César est fondée sur un décalage constant entre l'alphabet du clair et l'alphabet de chiffrement, le système Gronsfeld utilise un décalage variable dépendant d'une clef numérique.

Prenons un exemple en utilisant la clef numérique 1734 :

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| clair : | I L | V O U S | A T T E N D | D E M A I N |
| clef : | 1 7 | 3 4 1 7 | 3 4 1 7 3 4 | 1 7 3 4 1 7 |
| crypto : | J S | Y S V Z | C X U L Q H | E L P E J U |

La clef numérique est répétée autant de fois qu'il est nécessaire.
Chaque lettre du clair est représentée par celle qui la suit dans l'alphabet normal à un nombre de rangs égal au chiffre de la clef qui lui correspond.
Une même lettre du clair est donc représentée par plusieurs unités cryptographiques différentes, puisqu'on utilise plusieurs alphabets de substitution décalés de 1 à n rangs par rapport à l'alphabet normal.
En réalité, n est au maximum égal à 10, la numération ne pouvant comporter que les chiffres de 0 à 9.
On voit que ce procédé se ramène à un système de type « Della Porta », mais réduit de 13 à 10 alphabets. On lui appliquera donc les techniques de décryptement déjà vues (*J. & S.* n° 19) qui consistent en premier lieu à tenir compte des bigrammes, trigrammes, etc. pour déterminer la longueur de la clef; puis à retranscrire le crypto sur un nombre de colonnes égal au nombre de chiffres de la clef; et enfin à appliquer à chaque colonne la méthode des fréquences.
Les deux premiers problèmes qui suivent sont des applications du procédé Gronsfeld... A vous de jouer!

**Problème n° 1**

| | | | |
|---|---|---|---|
| M G S X | M Y M G | S Q Q F | F T T J |
| A E V Z | Q Z M P | M G S S | W Y T U |
| O D W R | T U E S | A M C N | E X A S |
| O V C J | T P F U | Q Z Q Z | J G N S |
| M R U L | E Y M V | B W T W | C M E C |
| N X C R | F U E W | D M U W | E G E V |
| C M W C | L J V X | F L E F | V T B W |
| L M I R | | | |

Le clair de ce crypto est une phrase de Jean Paulhan...

**Problème n° 2**

Un peu plus complexe à trouver cette citation de Conan Doyle...

| | | |
|---|---|---|
| T R T Z V | A F Z W W | U H A K A |
| I T L O P | S K M M U | S Q Z X O |
| C P M F G | X Z O S I | A W G Z N |
| O N T Z R | D H G R F | W W L V P |
| Q R T X V | H E L X Y | B M Z H O |
| L S Z M E | D H T P Y | K T M Z D |
| T A M A S | G W Q C U | I U Z P M |

**Problème n° 3**

En 1979, après avoir constaté que la séquence génétique φ X 174 paraissait trop ordonnée pour être naturelle, les chercheurs japonais Hiromitsu Yokoo et Tairo Oshima émirent l'hypothèse que des virus pouvaient être porteurs de messages génétiques codés établis par des civilisations extra-terrestres. C'est ce rêve de science-fiction qui a inspiré à Isaac Asimov et Martin Gardner une récréation mathématique *(Casse-tête dans le Cosmos)* et à *J. & S.* le cryptogramme suivant :

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| A G C | T A G | T G G | A A C | G T G |
| G C A | G T G | A G C | C A G | G G T |
| C G A | A T G | A C G | T T C | G A C |
| G T A | G G G | A G G | G T G | A G C |
| A G G | A C G | T T G | A G A | G C T |
| G G C | G A G | T A G | T A G | G G C |

Il utilise les éléments constitutifs de l'A.D.N., à savoir les quatre bases : Adénine, Cytosine, Guanine et Thymine (représentées par A, C, G, T) associées par groupe de trois. Mais à l'inverse de l'A.D.N., chaque base peut être représentée plusieurs fois à l'intérieur d'un groupe de trois bases.
Le message que masque ce « Code A.D.N. » fixe simplement le jour et l'heure du déclenchement d'une opération. Pouvez-vous les retrouver?

**Solutions au prochain numéro**



# les grands classiques

**testez votre force**

**aux échecs**
**au tarot**
**au Scrabble**
**au bridge**
**aux dames**
**au backgammon**
**au go**
**à Othello**

# échecs

## L'ÉVACUATION DE CASE

Ce thème consiste à remplacer une pièce par une pièce du même camp, plus efficace dans l'occupation d'une case.
Cette réorganisation s'effectue de manière d'autant plus probante qu'elle se fait sans perte de temps. On y parvient généralement par la création d'une menace avec la pièce à remplacer sur la « case clé », la pièce « évacuante ».
L'évacuation peut servir des visées offensives mais aussi défensives en libérant par exemple une case de fuite pour le Roi.
Dans les exercices qui suivent, votre tâche principale résidera dans la recherche de la case à évacuer. Le coup d'évacuation coule souvent de source.

Un classique de l'évacuation qui ne laisse pas d'impressionner :

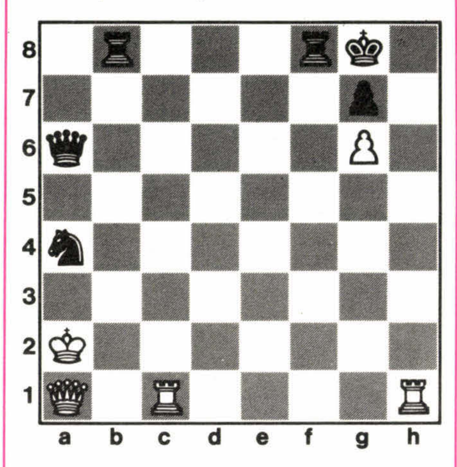



**Diagramme 2 :** *les blancs jouent et font mat en 5 coups.*

Quel est le coup décisif?

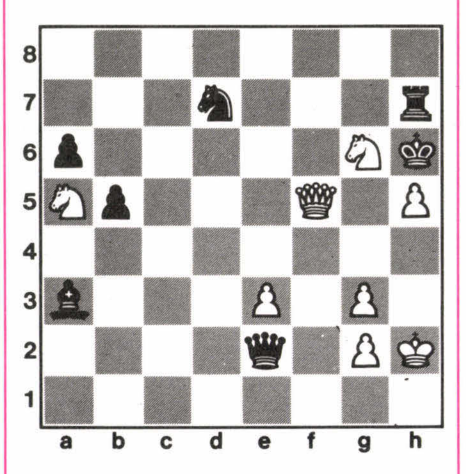



**Diagramme 1 :** *les blancs jouent et gagnent.*

Comment capturer du gros gibier?

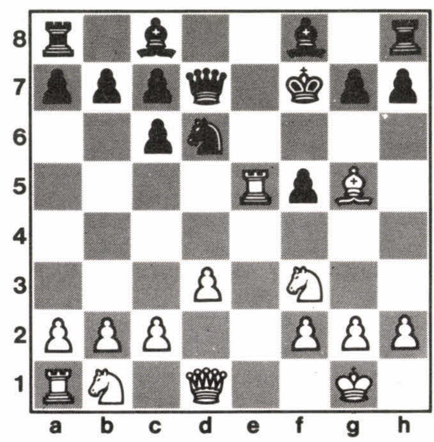



**Diagramme 3 :** *les blancs jouent et gagnent.*

par Nicolas Giffard

Faites donner la Cavalerie!

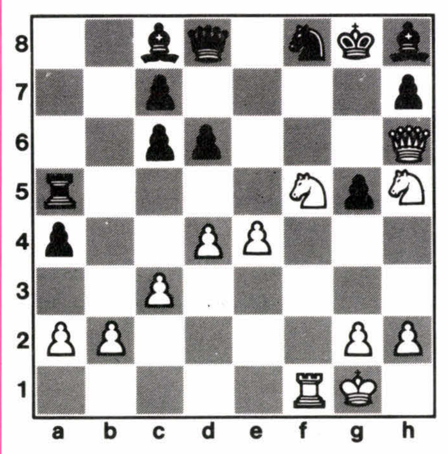


**Diagramme 4 :** *les blancs jouent et gagnent.*

Le Roi noir est trop éloigné de ses troupes.

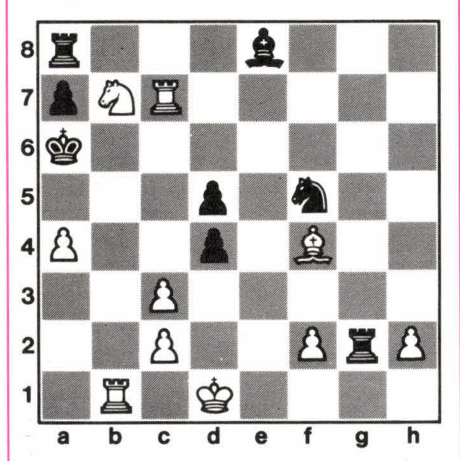


**Diagramme 5 :** *les blancs jouent et font mat en 3 coups.*

Nouveau scénario pour la même trame.

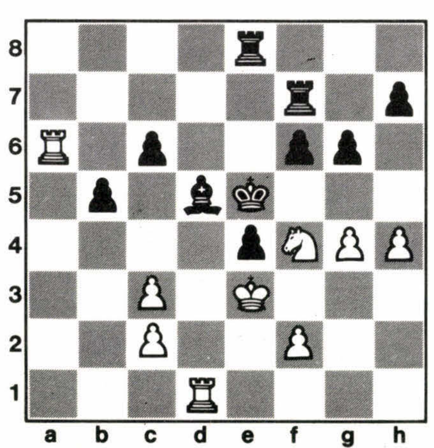


**Diagramme 6 :** *les blancs jouent et font mat en 3 coups.*

Concrétisez l'avantage blanc!

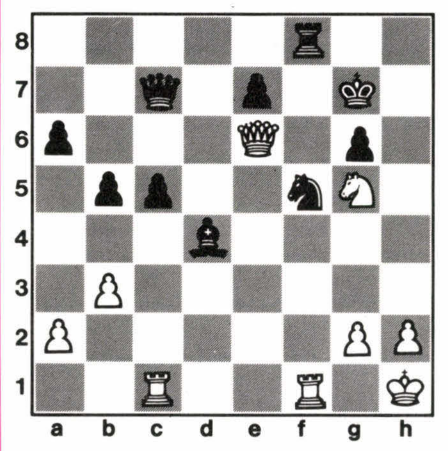


**Diagramme 7 :** *les blancs jouent et gagnent.*

Montrez que les blancs ont eu tort de sacrifier leur Dame sur h6.

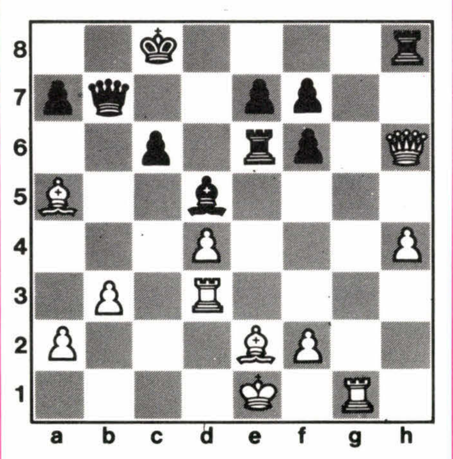


**Diagramme 8 :** *les noirs jouent et gagnent.*

« Manger » une pièce noire nécessite un bon coup de fourchette.

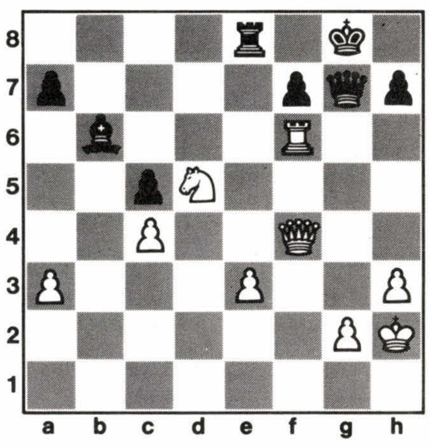


**Diagramme 9 :** *les blancs jouent et gagnent.*

Curieuse position et superbe combinaison...

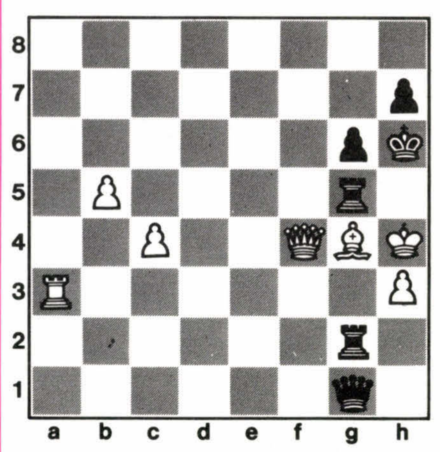


**Diagramme 10 :** *les noirs jouent et gagnent.*

**Solutions page 128**

# échecs

par Nicolas Giffard

Comment abréger les souffrances noires?

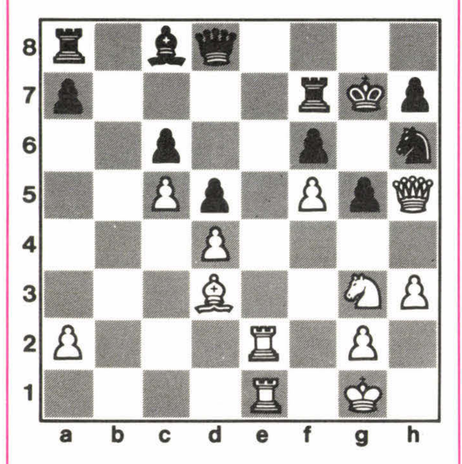


**Diagramme 11 :** *les blancs jouent et gagnent.*

Comme dans un problème artistique!

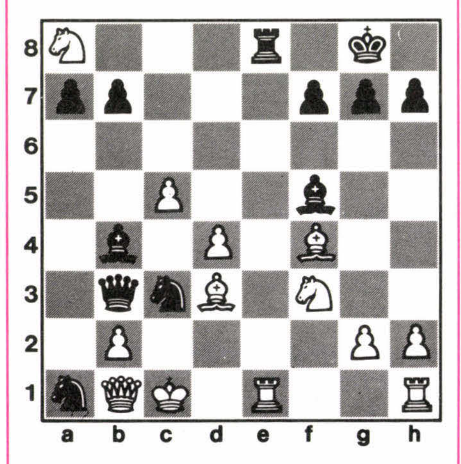


**Diagramme 12 :** *les noirs jouent et font mat en 3 coups.*

Un préambule simple pour une pointe subtile.

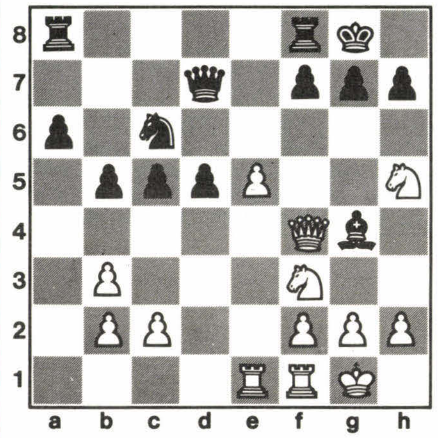


**Diagramme 13 :** *les blancs jouent et gagnent.*

Objectif : le Roi noir.

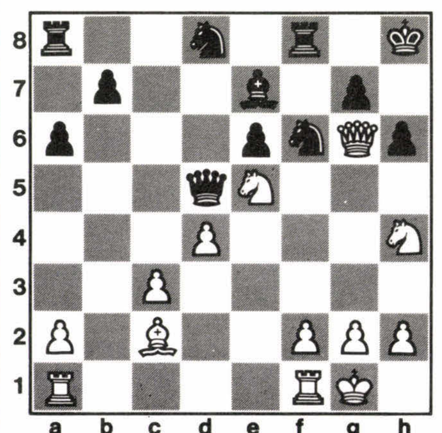


**Diagramme 14 :** *les blancs jouent et font mat en 4 coups.*

Une petite combinaison démoniaque.

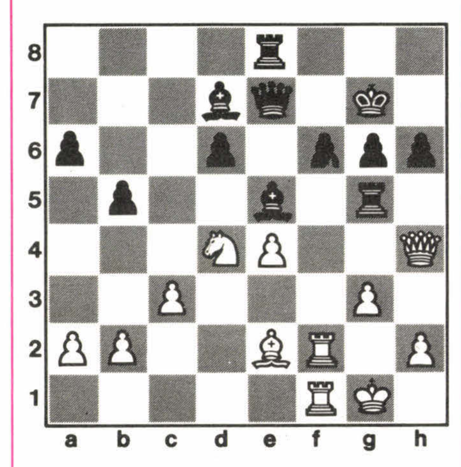


**Diagramme 15 :** *les noirs jouent et gagnent.*

Contrairement aux apparences la position blanche n'est pas confortable du tout. Pourquoi?

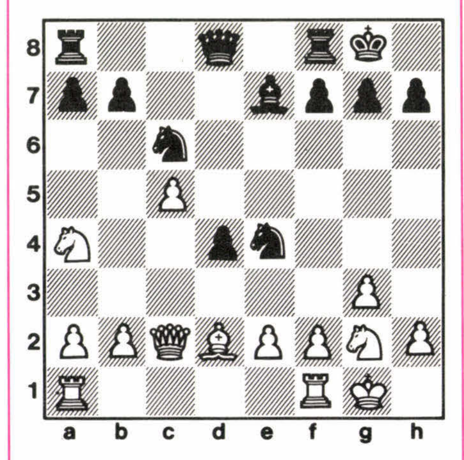


**Diagramme 16 :** *les noirs jouent et gagnent.*

**Solutions pages 128**

# tarot

par Xavier Bonpain et Emmanuel Jeannin-Naltet

## RÈGLEMENT OFFICIEL :

Le règlement officiel de la FFT sera adressé gracieusement aux lecteurs de *J. & S.* sur simple demande – accompagnée d'une enveloppe timbrée – adressée à : Fédération Française de Tarot, 4 cours de Verdun, 69002 Lyon.

**Problème n° 1 :**
**Jeu en défense**

Nord Donneur
Ouest garde et trouve au Chien : A 16
♠ C V
♥ 5
♦ 7
♣ 2

Vous êtes en Nord avec la main suivante :

A 20 18 8 1
♠ R D 10 8 4 A
♥ 4 3 2
♦ 8 5
♣ 6 5 A

Ouest entame du 3 ♠ que Sud coupe du 4 d'atout, Est fournissant le 5 ♠.
**1.** Quelle carte fournissez-vous? *(2 points)*
**2.** Sud rejoue le 3 d'atout pour le 5 d'Est.
Quel atout fournissez-vous? *(2 points)*
**3.** Ouest s'excuse, vous laissant maître.
Comment continuez-vous? *(4 points)*

**Problème n° 2 :**
**Jeu en défense**

Sud Donneur
Est garde et trouve au Chien : A 20 5
♠ –
♥ –
♦ V 3
♣ C 6

Vous êtes en Sud avec la main suivante :

A 6 4
♠ D V 10 8 7 5 4 A
♥ D C 7 3
♦ 7 6
♣ 8 2

Est entame Roi puis Dame puis petit ♦; tout le monde fournit et vous coupez le troisième tour du 4 d'atout.
Que rejouez-vous? *(4 points)*

**Problème n° 3 :**
**Jeu en attaque**

Ouest Donneur
Vous êtes en Sud avec la main suivante :

A 21 19 18 17 15 14 8 6
♠ D V 10 9 8
♥ 5 4 3
♦ R
♣ 4

Vous gardez sans hésiter avec cette très belle tenue en atout, qui vous permettra de chasser le Petit. Si vous aviez détenu en plus le 20 d'atout, une Garde Sans le Chien eût été alors une bonne enchère.
Vous découvrez un Chien magnifique : A 20 1
♠ C
♥ 2
♦ –
♣ D 5

Après un écart classique, vous restez avec :

A 21 20 19 18 17 15 14 8 6 1
♠ D C V 10 9 8
♥ –
♦ R
♣ 4

Vous présentez bien entendu votre Poignée.
Quelle carte jouez-vous? *(4 points)*
Si vous jouiez ♠, de quelle carte partiriez-vous? *(4 points)*

**Problème n° 4 :**
**Jeu en attaque**

Ouest Donneur
Vous êtes en Sud avec la main suivante :

A 21 15 10 5 E
♠ C 10 7 2
♥ 3
♦ C 3
♣ R D V 3 2 A

Pas très excitant!
Mais d'une part vous pouvez espérer un complément au Chien et, d'autre part, vous jouez en tournoi duplicaté, où passer ne peut jamais engendrer une bonne note?
Vous gardez donc et trouvez au Chien : A 20 6
♠ V
♥ 5
♦ –
♣ C 10

Ce qui vous donne : A 21 20 15 10 6 5 E
♠ C V 10 7 2
♥ 5 3
♦ C 3
♣ R D C V 10 3 2 A

Quel est votre écart? *(5 points)*

**Solutions pages 129 et 130**

# Scrabble®

## LE P.L.I. A L'HEURE DE... MADRID

La langue espagnole a, elle aussi, légué un nombre important de mots au Français. Tous s'inscrivent dans le *Petit Larousse Illustré 1984.* Nous évoquerons tout d'abord les deux domaines les plus indissociables de l'Espagne, à savoir :

- La tauromachie, avec des mots comme :

| | |
|---|---|
| CORRAL | MULETA |
| CORRIDA | PICADOR |
| FAENA | TORERO ou TORÉADOR |
| MATADOR | TORIL |

- et la danse, avec :

| | |
|---|---|
| BOLÉRO | JOTA |
| CACHUCHA | MAMBO |
| CUADRO | MARACA |
| CUEVA | RUMBA |
| FANDANGO | SOLEA, ARES |
| FLAMENCO, A | TACONEOS |
| HABANERA | TANGO |

On trouve également un nombre considérable de mots relatifs au système politique et social de l'ancienne Espagne :

| | |
|---|---|
| ALCAZAR (palais) | EMBARGO |
| ALGUAZIL (policier) | FUERO (loi) |
| ARMADA | GUÉRILLA |
| ASIENTO (loi) | HIDALGO |
| BANDERA (armée) | INFANTE |
| CAUDILLO | MACHO |
| CORTES (assemblée) | SEÑORITA |
| DOÑA | |

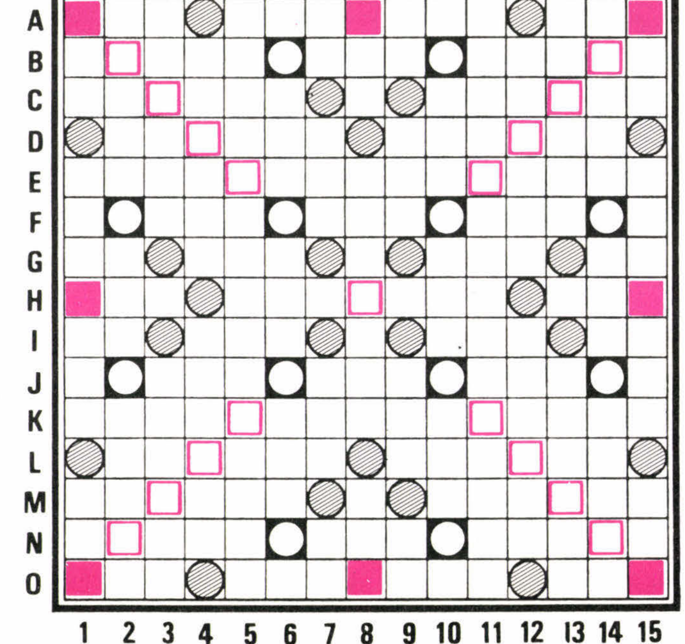
L'Espagne ayant engendré de grands explorateurs, il n'est pas étonnant qu'un certain nombre de noms d'animaux ou de plantes exotiques nous viennent de l'espagnol :

| | |
|---|---|
| ABACA (bananier) | COROZO (résine) |
| CAÏMAN | CURCUMA (plante) |
| CARACAL (mammifère) | GAMBA |
| COCA | GUANACO (lama) |
| CONDOR | INDIGO |
| COPAL (résine) | |

## CODIFICATION DE LA GRILLE

La position d'un mot sur la grille est déterminée par une lettre codifiée de A à O, et un nombre de 1 à 15. Si la lettre est indiquée d'abord, le mot est placé horizontalement; par contre, si c'est le nombre qui est indiqué en premier lieu, le mot est alors placé verticalement.

**N.B.** – Ne sont admis, dans notre rubrique – sauf exception indiquée – que les mots figurant dans la première partie du *Petit Larousse Illustré 1984.*
Pour toutes précisions concernant le règlement, les clubs ou le calendrier, adressez-vous à la Fédération Française de Scrabble, 96, bd Pereire, 75017 Paris.




**lettre double** **lettre triple** **mot double** **mot triple** ♦ **joker**

*par Benjamin Hannuna*

Pour ces mêmes raisons, nous avons aussi hérité plusieurs termes géographiques, tels :

| | |
|---|---|
| ARROYO (chenal) | PAMPA (plaine) |
| CAÑON ou CANYON | PAMPERO (vent) |
| CUESTA (côte) | PUNA (plaine) |
| HUERTA (plaine) | RIA (rivière) |
| LLANOS (plaine) | SIERRA (chaîne de montagnes) |
| MESA (plateau) | |

L'élevage du bétail, activité importante du monde hispanisant, nous a, lui, apporté :

| | |
|---|---|
| BRASERO | MIRADOR |
| ESTANCIA (domaine) | RODÉO |
| GAUCHO | RUBICAN (cheval) |
| HACIENDA (propriété) | SALADERO (cuir) |
| LASSO | |

Et n'oublions pas la gastronomie, avec :

| | |
|---|---|
| ALICANTE (vin) | PAELLA |
| CACAO | RANCIO (vin) |
| CHORIZO | SANGRIA |
| GASPACHO (potage) | TÉQUILA |
| MALAGA (vin) | |

Ni quelques termes divers, comme :

| | |
|---|---|
| ADOBE (brique) | MUDÉJAR, E (musulman) |
| AVISO (bateau) | NAVAJA (poignard) |
| AZULEJO (faïence) | NINAS (cigares) |
| BALBOA (monnaie) | NORIA (agric.) |
| CANASTA | PANATEL(L)A (cigare) |
| CALO (argot) | PATIO |
| CENTAVO (monnaie) | PESETA |
| CHICANO (mexicain) | PESO |
| CORDOBA (monnaie) | PONCHO |
| DOURO (monnaie) | REAL (monnaie) |
| ELDORADO | SOMBRERO |
| LADINO (langue) | TILDE (accent) |
| LEMPIRA (monnaie) | TORPÉDO |

## ENTRAÎNEZ-VOUS...

Cette partie a été jouée lors du tournoi par paires du Festival de Paris organisé par le P.L.M., en février dernier... Si vous désirez la suivre, servez-vous d'un cache, que vous descendrez d'une ligne au bout de trois minutes (temps de compétition). La ligne suivante vous donne le maximum du coup précédent, sa position sur la grille, et le nouveau tirage à chercher. Prêt?...

| Tirages | Mots trouvés | Points | Position |
|---|---|---|---|
| EEMLKRO | | | |
| ELM + INTS | KORE | 26 | H5 |
| AABVILT | LIEMENTS (1) | 60 | 8D |
| LCGIEER | ABLATIVE | 71 | F1 |
| PFESGNE | GLACERIE | 89 | 1D |
| BHENOTL | BENEFS | 42 | 2F |
| BENT + DE ◆ | KHOL | 32 | 5H |
| BT + POARI | DEN(S)E | 29 | 9C |
| OP + XCAU ◆ | BATIRA | 22 | 4A |
| AENROTU | COP(E)AUX | 75 | 10G |
| ZAAHLEI | EBROUANT | 80 | A3 |
| AI + MSRQU | HALEZ | 60 | 6J |
| AMR + USOE | QUAIS | 36 | B2 |
| AS + DIIFE | MOUREZ | 32 | N1 |
| DE + TNRUV | FIXAIS | 38 | M8 |
| DN + DESOU | OUVERT | 39 | H10 |
| O + YATNMJ | DENUDES | 24 | 13C |
| AJMN + ESP | TORY | 46 | 4L |
| EMNP + AIG | JAS | 42 | 12D |
| WE | PIGMENTA | 64 | 15B |
| | ET | 10 | C3 |
| | TOTAL : | 917 | |

(1) LIEMENT ou LIAGE
1er : Lahmi-Hannuna avec 917 points
Les lettres situées avant le signe + sont le reliquat du tirage précédent.

## LES ANAGAMMES

Une « anagamme » est un mot formé avec l'ensemble des lettres permettant de faire un scrabble de huit lettres, à partir d'un mot de sept lettres donné. Ainsi, TRIOLET scrabble sur les lettres de NABLES et PRIMENT scrabble sur les lettres de LOUAGE.

Saurez-vous trouver ces « anagammes » ?

| | |
|---|---|
| TRIOLET + N = (**) | PRIMENT + L = |
| TRIOLET + A = | PRIMENT + O = |
| TRIOLET + B = | PRIMENT + U = |
| TRIOLET + L = | PRIMENT + A = (**) |
| TRIOLET + E = | PRIMENT + G = |
| TRIOLET + S = | PRIMENT + E = (*****) |

Les astérisques placés près de certains mots signalent le nombre de solutions différentes possibles...

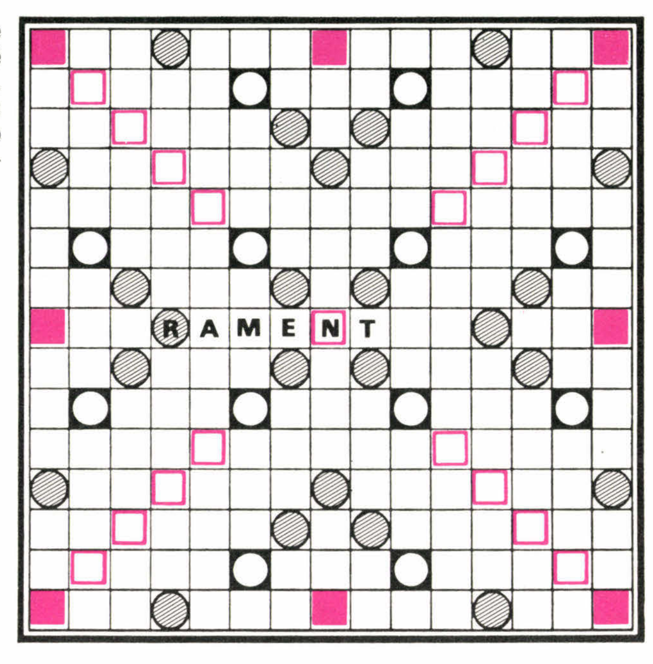
# Scrabble®

par Benjamin Hannuna

## LE DEUXIÈME COUP

Au premier coup de la partie, on a placé RAMENT en H4. Que jouez-vous au deuxième coup avec les tirages suivants?

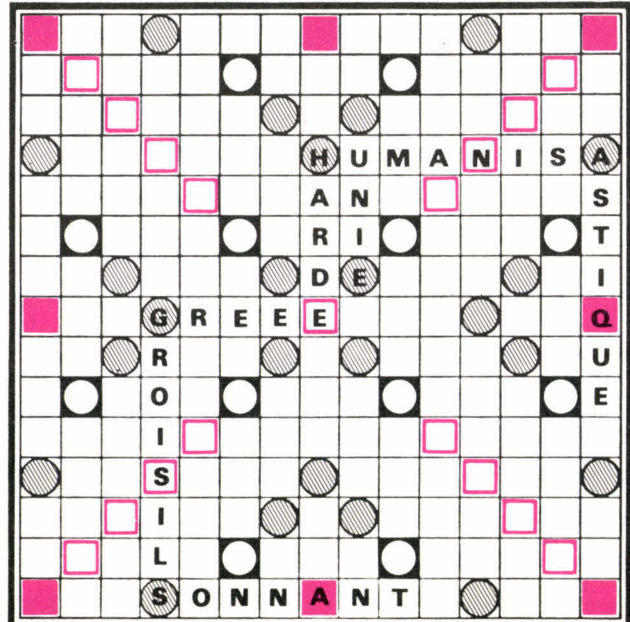
1 – EFIOSST
2 – AERRTUV
3 – EOOTVY ◆
4 – ACEELLS
5 – AEILOPP
6 – AEGHLT ◆
7 – AINSSY ◆
8 – HSSSUU ◆
9 – AAHNNNU
10 – ELOORT ◆




## LES BENJAMINS

Faire un « Benjamin », c'est rallonger de trois lettres un mot déjà placé sur la grille afin de rejoindre une case « mot compte triple ».

Sur la grille ci-dessous, il est possible de trouver douze « Benjamins ». Qui sont-ils?




Solutions page 131

# bridge

Les donnes de cette rubrique sont une sélection des meilleures donnes jouées cette année au cours d'un des tournois du Challenge Gitanes. Le « sponsoring » intelligent est indispensable au développement du bridge en France, l'exemple donné par Gitanes est à ce titre exemplaire : une aide efficace aux organisateurs de tournois, des prix substanciels aux joueurs et une contrepartie publicitaire plus que discrète.

**Problème n° 1**
*cote : 2 pts*
Juan-les-Pins

Le Festival de Juan-les-Pins a lieu tous les ans en mai; il va fêter son trente-cinquième anniversaire et démontre s'il en était besoin la réussite du cocktail mer, soleil et bridge.

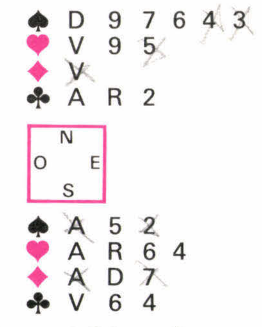
| N | E | S | O |
|---|---|---|---|
| 1♥ | – | 1♠ | 3♣ |
| 4♣ | – | 5♠ | – |
| 6♠ | | | |

♠ 9
♥ D 5
♦ 10 3 2
♣ A D 9 7 6 5 3

Que faites-vous comme entame?

**Problème n° 2**
*cote : 6 pts*
La Grande-Motte

♠ D 9 7 6 4 3
♥ V 9 5
♦ V
♣ A R 2




♠ A 5 2
♥ A R 6 4
♦ A D 7
♣ V 6 4

Vous jouez 6 SA sur l'entame du 10 ♦. Le Valet du mort fait la levée, vous jouez l'As ♠ et ♠, tout le monde fournit et Est rejoue ♦. Comment continuez-vous?

*par Freddy Salama*

**Problème n° 3**
*cote : a) 5 pts*
*b) 4 pts*
Vichy

♠ 10 5 2
♥ D V 4 3
♦ D 10 5 2
♣ 7 2

N
O E
S

♠ A 4 3
♥ A 2
♦ V 9
♣ A R D V 8 4

a. Vous jouez 3 SA. Ouest entame le Roi ♠; si vous laissez passer, il continue du 6 ♠.
b. Vous jouez toujours 3 SA mais Ouest entame As-Roi de ♦ et contre-attaque ♣. Comment continuez-vous?

**Problème n° 4**
*cote : 4 pts*
La Grande-Motte

♠ A 10 9 5
♥ 7 6
♦ –
♣ A R D 8 6 4 2

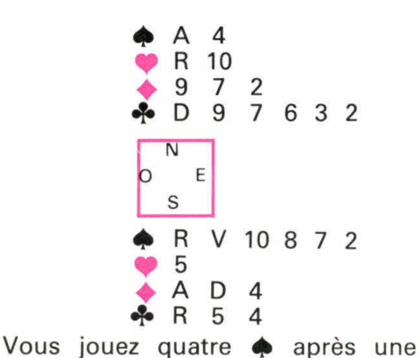
N
O E
S

♠ R V 4 2
♥ A R 10
♦ 8 7 2
♣ 10 9 5

Vous jouez six ♠, comment jouez-vous pour gagner à 100 %, sachant que les atouts ne sont pas 5-0 et que si vous faites une impasse directe à l'atout dans un sens ou dans l'autre, elle réussira?

**Problème n° 5**
*cote : 4 pts*
Djerba

Le tournoi de Djerba se déroule dans un site enchanteur. C'est un des tournois, avec Marbella, difficile à gagner vu le nombre de champions au m².



♠ A 4
♥ R 10
♦ 9 7 2
♣ D 9 7 6 3 2

N
O E
S

♠ R V 10 8 7 2
♥ 5
♦ A D 4
♣ R 5 4

Vous jouez quatre ♠ après une ouverture d'un ♦ d'Est. Entame 3 ♠.

**Problème n° 6**
*cote : 5 pts*
Djerba

♠ V 2
♥ A 10 9 7 5
♦ A 5
♣ A V 5 4

N
O E
S

♠ R 3
♥ D 2
♦ R D 9 7 6 4
♣ R 9 2

Ouest a ouvert les enchères par 1 ♠ et vous êtes arrivé au contrat tendu de 6 SA. Vous recevez l'entame du 7 ♠ et le Valet du Mort fait la levée.

**Problème n° 7**
*cote : 4 pts*
Paris

Le Festival de Paris constitue une des étapes reines du Challenge Gitanes, mais au-delà il se confirme comme le tournoi international de Paris.

| E | S | O | N |
|---|---|---|---|
| 1 ♣ | – | 1 ♥ | X |
| 3 ♣ | 4 ♠ | – | – |
| 5 ♣ | – | – | 5 ♠ |

♠ A R V
♥ A 8 5 2
♦ A V 10 6
♣ 9 7

N
O E
S

♠ D 10 9 7 6 4 3 2
♥ 9 4
♦ 9 8 7
♣ –

Vous recevez l'entame du Roi de ♥ que vous laissez passer. Ouest continue de la Dame pour l'As du mort et le Valet d'Est. Comment continuez-vous pour gagner 5 ♠?

**Problème n° 8** : Jeu en flanc
*cote : 6 pts*
Vichy

Ce problème m'a été rapporté par Bernard Timbard, grand Manitou du Challenge. Néophyte au bridge il y a cinq ans, il s'est piqué au jeu, et il n'est plus rare de le voir participer au tournoi avec un résultat honorable.

| S | N |
|---|---|
| 1 ♣ | 1 ♦ |
| 3 SA | |

♠ 10 5 2
♥ D V 4 3
♦ D 10 5 2
♣ 7 2

♠ R 6
♥ R 10 9 7 6
♦ A R 7
♣ 10 5 3

N
O E
S

Vous dormiez pendant les enchères (cela explique que vous n'ayez pas glissé 1 ♥). Vous entamez As et Roi de ♦ et poursuivez par un petit ♣. Sud prend du valet et joue l'As de ♠. Comment envisagez-vous la défense?

**Problème n° 9** : Jeu en flanc
*cote : 4 pts*
La Grande-Motte

| S | O | N | E |
|---|---|---|---|
| 1 ♠ | 2 ♥ | 3 ♥ | 4 ♥ |
| – | – | 4 ♠ | 5 ♥ |
| – | – | 5 ♠ | X |

♠ V 9 5 2
♥ –
♦ R 10 6 4
♣ A V 5 3 2

♠ A 8
♥ A D 9 7 5 3
♦ D V 3 2
♣ 8

N
O E
S

Vous entamez le 8 ♣ contre 5 ♠ contré. Le déclarant fait la levée avec l'As du mort (Est fournit le Roi) et rejoue un petit ♠ pour son Roi et votre As. Que rejouez-vous?

**Solutions pages 131 et 132**

# dames

## LE ZONAL EUROPE DE L'OUEST

Du 19 février au 2 mars s'est tenue à Savone (Italie) la finale de zone de l'Europe de l'Ouest. Le tournoi a été dominé par les Néerlandais, ils se sont adjugé les quatre premières places : Jansen, 1[er] avec 21 points, Stokkel (21), Scholma (20) et Palmer (19). Ce dernier est, hélas, éliminé, car le règlement prévoit que les Pays-Bas ne peuvent pas faire participer plus de trois joueurs pour la finale du championnat du monde.
La véritable et heureuse surprise de ce tournoi est la performance des Français; ils prennent les deux dernières places qualificatives pour le mondial qui aura lieu en Afrique au mois de novembre : Dubois, 5[e] avec 16 points, et notre chroniqueur, 6[e] (15).
Voici maintenant un aperçu de ce tournoi...

Les noirs abandonnent sans attendre la suite. Pourquoi?

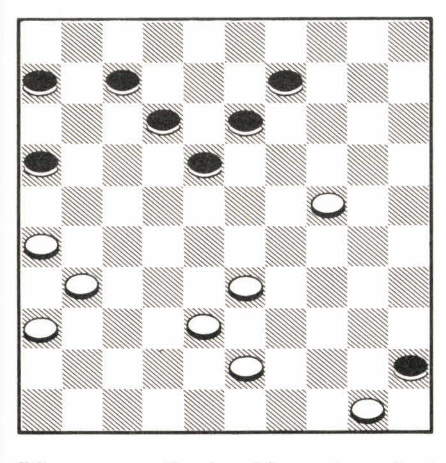


**Diagramme 1 :** *les blancs jouent et gagnent*

En amenant un pion noir à 29, et un autre à 38, les blancs gagnent facilement. Alors, comment faire?

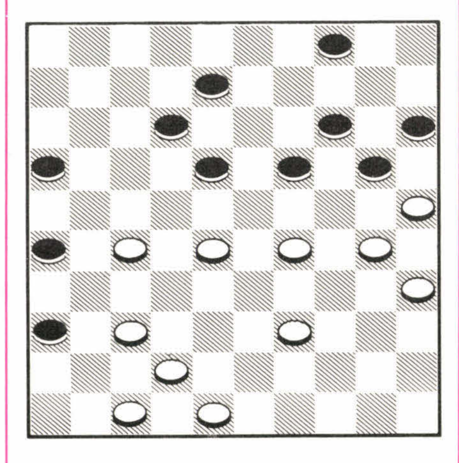


**Diagramme 2 :** *les blancs jouent et gagnent*

Les noirs se servent du pion 15 pour combiner. Comment?

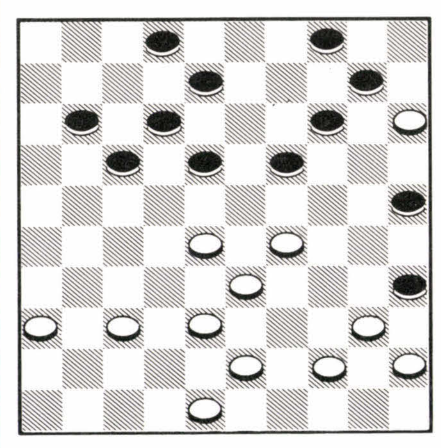
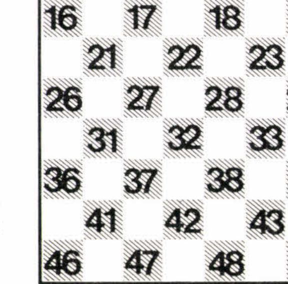


**Diagramme 3 :** *les noirs jouent et gagnent*

## LA NUMÉROTATION DU DAMIER

Le damier comprend 50 cases claires et 50 cases foncées. On joue sur les cases foncées.




Au début de la partie, les pions noirs sont placés sur les cases 1 à 20, et les pions blancs sur les cases 31 à 50.

par Luc Guinard

Une très belle démonstration familiale! Comment Schwarzman-père a-t-il gagné contre son fils?

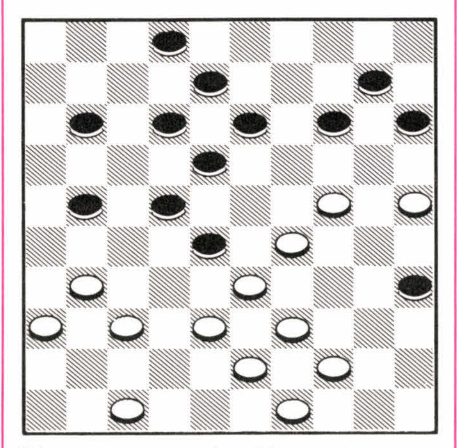


**Diagramme 4 :** *les blancs jouent et gagnent*

Il est temps de réviser vos classiques. Ici, le coup de l'Express est à l'ordre du jour.

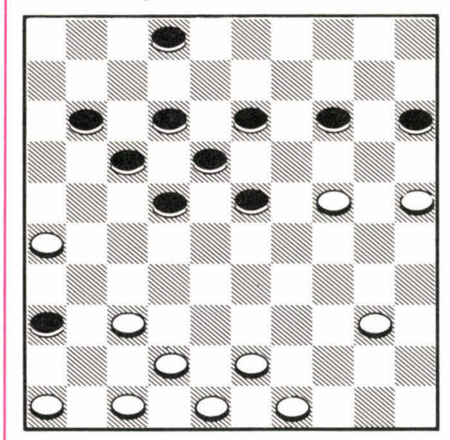


**Diagramme 5 :** *les noirs jouent et gagnent*

Avec un pion blanc à 23, tout serait simple. Alors...

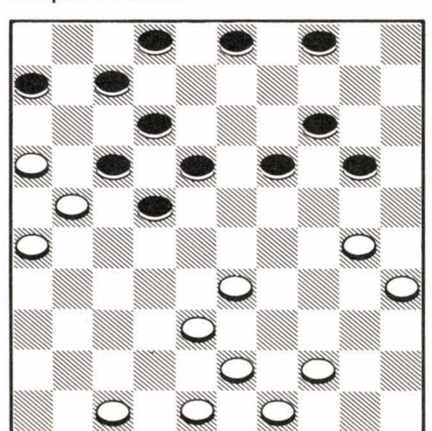


**Diagramme 6 :** *les noirs jouent et gagnent*

Naïvement, les noirs en attaquant le pion 22 ont cru le gagner. La punition ne se fait pas attendre. Quelle est-elle?

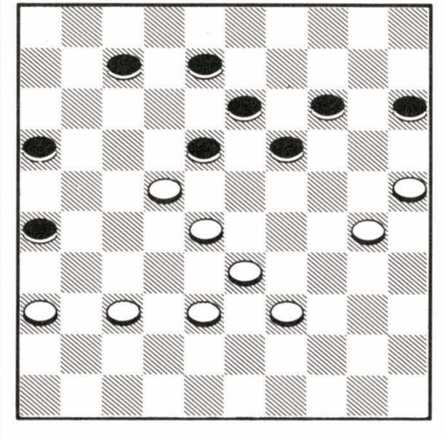


**Diagramme 7 :** *les blancs jouent et gagnent*

Sans pion noir à 24, les blancs gagneraient facilement. Alors comment s'en débarrasser?

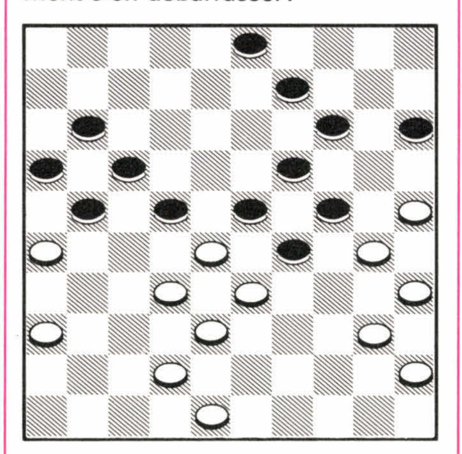


**Diagramme 8 :** *les blancs jouent et gagnent*

Quelle est la combinaison surprenante, bien que peu profonde, qui permet aux blancs de conclure brillamment dans cette partie Rooyenburg?

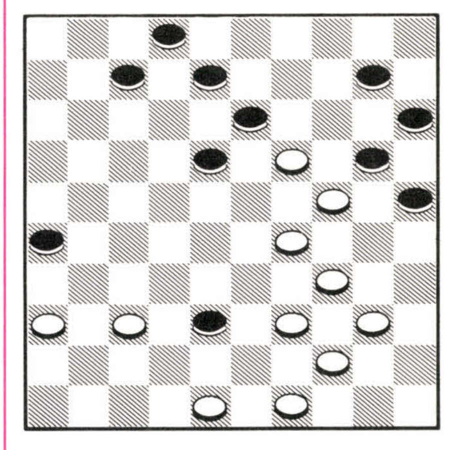


**Diagramme 9 :** *les blancs jouent et gagnent*

Les noirs ont le choix entre deux prises. Quelle est la bonne?

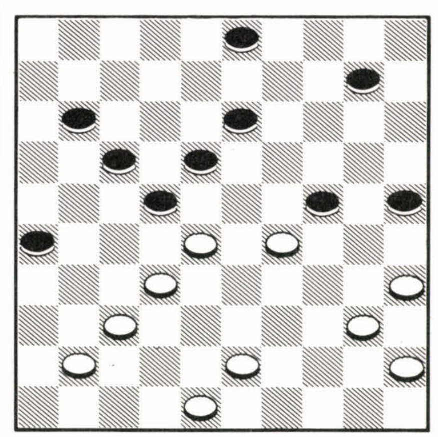


**Diagramme 10 :** *les noirs jouent et gagnent*

**Solutions page 133**

# backgammon

# initiation

Dans le cours d'une partie, il est très fréquent que vous soyez obligé de laisser un ou plusieurs blots (pions isolés), susceptibles alors d'être frappés par l'adversaire. Généralement, vous avez alors le choix entre plusieurs possibilités, mais la meilleure n'est pas toujours simplement celle qui laisse le moins de possibilités de frappe à l'adversaire; vous devez, comme toujours, essayer de voir un peu plus loin que le coup suivant, et décider quel coup vous donnera la meilleure position si l'adversaire vous rate. De plus, il faut également essayer de mettre l'adversaire en danger au cas où il frapperait.

En résumé, trois impératifs parfois contradictoires : minimiser le nombre de shots; optimiser votre position pour le cas où vous êtes raté; prendre des mesures dissuasives afin de rendre toute attaque de l'adversaire dangereuse pour sa propre sécurité.

Le cas le plus simple est évidemment celui où vous n'avez qu'à vous préoccuper de minimiser le nombre de shots adverses...

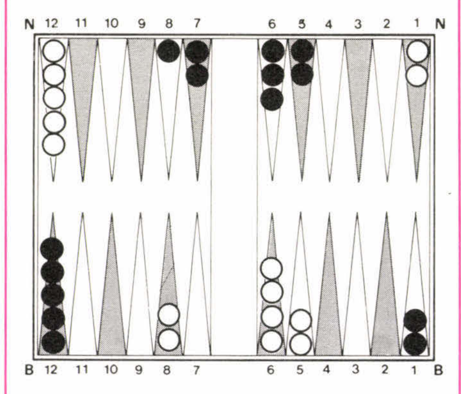
N 12 11 10 9 8 7 6 5 4 3 2 1 N

B 12 11 10 9 8 7 6 5 4 3 2 1 B

Dans la position ci-dessus, blanc doit jouer 6-1, il n'a pratiquement aucune chance de gagner une partie double. Il est cependant virtuellement sûr de gagner s'il n'est pas frappé, étant obligé, avec 6-1, de laisser un blot, il doit donc uniquement s'occuper de minimiser sa probabilité d'être frappé.

S'il joue B6 0 - B6 B5, Noir pourra frapper en retour avec un 5 (11 chances sur 36) ou 4-1 (2 chances sur 36); soit une probabilité totale de $\frac{13}{36}$.

En revanche, s'il joue B6 0 - B1 0, il ne pourra être frappé qu'avec un 1, soit une probabilité de $\frac{11}{36}$; c'est donc cette solution qui doit être adoptée. Par contre, quand le critère positionnel entre en ligne de compte, la situation se complique...



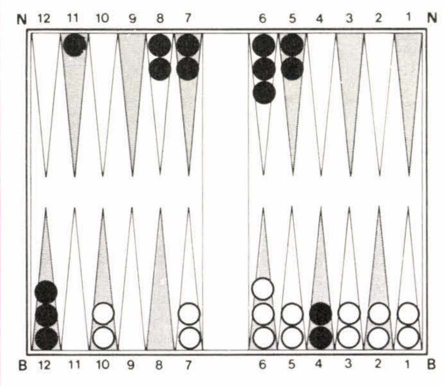

Ici, Blanc doit jouer 6-5, Noir ayant bloqué N7, il n'est plus possible de jouer N1 N12, il faut donc obligatoirement laisser un blot. Deux mouvements sont envisageables : N12 B2 et N12 B7 - N12 B8.

En jouant N12 B2, Blanc minimise évidemment le nombre de shots, car il ne peut être frappé qu'avec un 1, soit une probabilité de $\frac{11}{36}$; en revanche, N12 B7 - N12 B8 laisse le blot en B7 exposé à un 6, soit une probabilité de $\frac{17}{36}$. Il faut cependant jouer N12 B7-N12 B8, en dépit de l'augmentation importante de la probabilité de frappe. En effet, si Blanc est raté, il aura, au coup suivant, toutes les chances de construire B7, case prioritaire pour lui.

Par contre, le fait d'avoir un pion en B2 ne lui serait d'aucune utilité, car il n'a pas le moindre intérêt à construire la case B2 dans une position où il ne tient ni B3, ni B4, ni B7.

Ceci nous amène à une considération tactique importante : si vous devez laisser un blot, laissez-le prioritairement là où il vous sera le plus utile s'il n'est pas frappé.

De même, on est souvent amené à négliger la minimisation des shots au coup suivant dans l'optique d'une minimisation des shots à moyen terme...




Blanc doit jouer 6-3, deux solutions sont possibles : B7 B1 - B6 B3 ou B10 B1.

B7 B1-B6 B3 n'expose Blanc qu'à un 3 direct, soit 11 chances sur 36. B10 B1, en revanche, laisse Blanc vulnérable à un 6, à 4-2 ou à 5-1, soit 15 chances sur 36. Il doit cependant être préféré au précédent, car il donne à Blanc de bonnes chances de rentrer ses pions sans laisser d'autre shot.

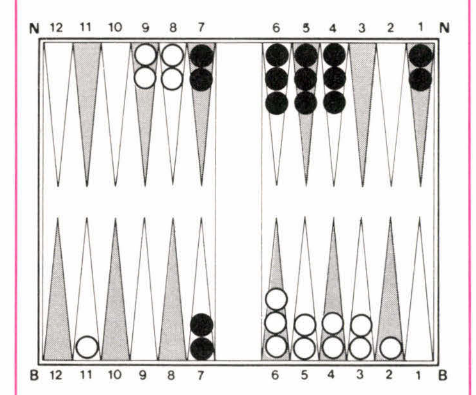
En jouant B7 B1-B6 B3, Blanc aurait minimisé les shots dans l'immédiat,

*par Donat Bernard et Benjamin Hannuna*

# problèmes

mais il aurait probablement été amené à laisser très rapidement un autre shot direct en 6.

Le facteur déterminant réside également souvent dans les possibilités de rétorsion en cas de frappe...




Blanc doit jouer 2-1.

On pourrait penser que le meilleur mouvement soit B11 B8, qui ne donne qu'un shot en 1, soit $\frac{11}{36}$.

En dépit des apparences, il faut pourtant jouer B6 B3, malgré la probabilité de frappe de $\frac{15}{36}$, en raison des deux impératifs évoqués en début d'article :

- optimiser votre position si vous êtes raté : vous pourrez en effet, dans ce cas, couvrir au coup suivant le blot en B11 avec un 6 ou un 5, accentuant ainsi la menace sur les pions noirs en B7;
- prendre des mesures dissuasives : si vous êtes frappé, vous aurez de nombreux « return shots » sur les blots noirs grâce à vos pions en N9 et N10; en effet, vous aurez besoin d'un 2 ou d'un 3 pour rentrer, et vous aurez probablement un double shot en 5 et 6, donc une bonne diversification (*J. & S.* n° 25). On vérifie aisément qu'en jouant B11 B8 il n'y avait, en revanche, aucun « return shot » possible...

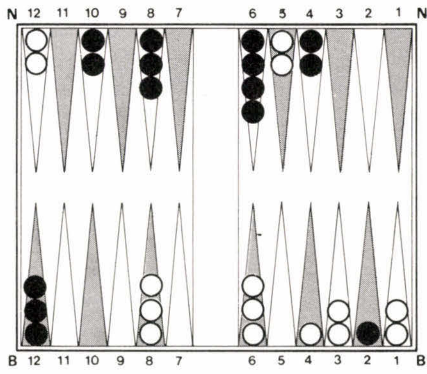



**Diagramme 1** : *Blanc joue 3-1.*

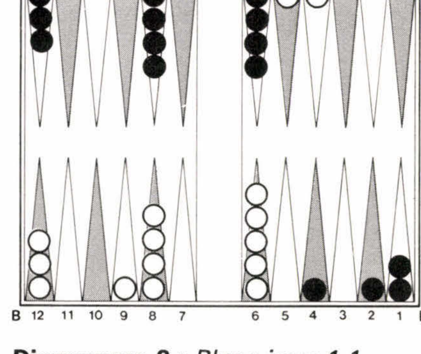



**Diagramme 2** : *Blanc joue 1-1.*

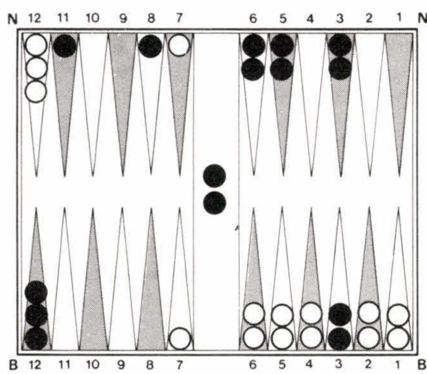



**Diagramme 3** : *Blanc joue 6-3.*

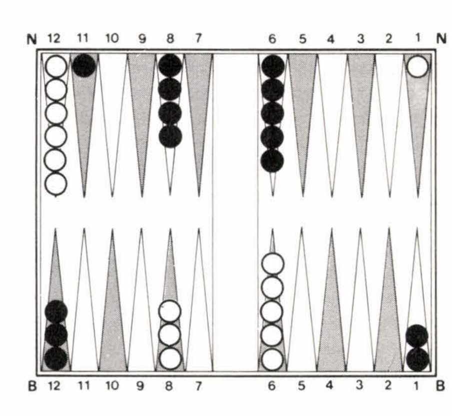



**Diagramme 4** : *Blanc joue 5-1.*

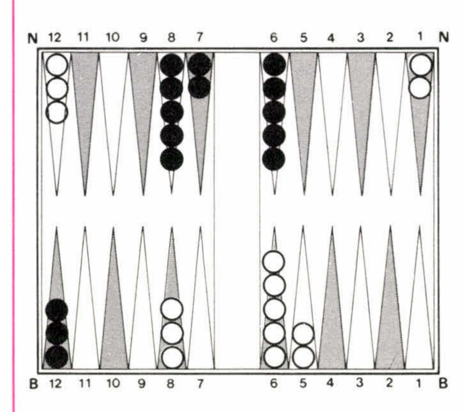



**Diagramme 5** : *Blanc joue 6-1.*

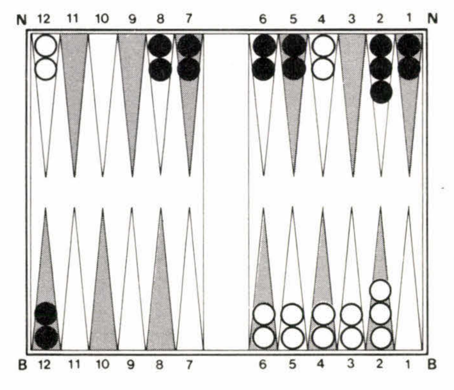



**Diagramme 6** : *Blanc joue 4-2.*

**Solutions page 133**



## L'OCCIDENT S'ÉVEILLE

Le 11 février 1983, sur la chaîne NHK, devant quelques millions de téléspectateurs japonais, pour la première fois, un Occidental joue sans poser de pierres de handicap contre un professionnel 9-Dan. En plus, il gagne. Le héros de l'histoire est Michael Redmond, un Californien de 20 ans, venu au Japon à 14 ans pour devenir professionnel, premier but qu'il a atteint à 18 ans. Ce n'est pas très jeune selon les critères locaux, c'est même bien tard mais Redmond a appris vite. Il possède, selon son professeur, Oeda 8-Dan, les qualités pour devenir un professionnel de haut niveau : il « lit » bien, joue prudemment et sévèrement.

Sa partie contre Kajiwara, 9-Dan, illustre professeur de la moitié des étoiles du Go contemporain, montre qu'il est capable de ne pas relâcher sa pression d'un bout à l'autre de la partie. Les conditions de jeu sont un peu particulières : la partie est télévisée; Redmond a les noirs, + 5,5 de *Komi* inversé; chaque joueur dispose de 30 secondes par coup, plus un capital de 10 minutes qui diminue chaque fois que la limite des 30 secondes est dépassée, soit un peu plus d'une heure par joueur au total.
Redmond a été promu 3-Dan, au mois de septembre dernier.

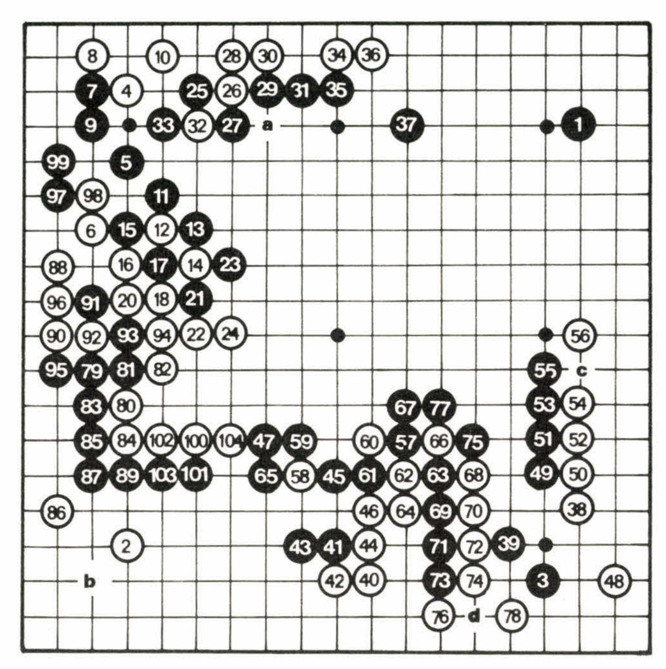



**Diagramme A :** *le 11 février 1983; blanc : Kajiwara, 9-Dan, le Japonais; noir : Redmond, 2-Dan, l'Américain. Noir gagne de 5,5 points.*
*Coups 1 à 104. 19 en 12*

La première surprise est provoquée par Kajiwara, au coup 14 (diagramme A). Déjà le coup 12 est peu usuel; on joue en général 27 et noir répond en 16. La réponse logique à 13 est en 17, mais Kajiwara se lance dans une stratégie de sacrifice, pour obtenir avec 24 un large *Moyo* sur le bord Ouest. Le noir se retourne sur l'autre groupe blanc; l'échange 25-28 est naturel, mais le noir peut se permettre 29, grâce à sa force centrale; s'il joue a, blanc répond en 31 et noir est surconcentré; la suite jusqu'en 37 est à peu près forcée.

Étant donné la position très basse du blanc sur le bord Nord, on peut estimer que le noir n'a rien cédé.

### Deux coups critiquables : 39-40

La réponse en 39 à l'approche en 38 est solide mais un peu lente; une prise en tenaille – en 52 ou 53 – paraît plus naturelle pour valoriser la force noire qui s'étend de 1 à 23.
La réponse blanche en 40 est trop gourmande, justement à cause de la solidité de 39; 41 était vraisemblablement le bon point et noir ne perd pas de temps à l'occuper pour éroder le *Moyo* blanc. Le blanc ne doit pas jouer 44 à la place de 42, parce que le noir peut ensuite envahir au *San San,* en b; la séquence 42-47 n'est pas mauvaise pour le noir qui se renforce dans la zone adverse. 48 attaque la base de vie des pierres noires; le noir est amené à se renforcer et donne quelques points au blanc sur le bord Est. Après 55, le blanc aimerait bien jouer en 57, mais il est hors de question de laisser le noir bloquer en c; 56 est un coup patient et 57 est satisfaisant pour le noir. Le blanc attaque néanmoins avec les *Tesuji* en 58 et 60 : c'est de la bonne technique.

### Deux phases dangereuses : 68-104

Quand le blanc menace avec 68 de capturer une pierre noire, le combat devient âpre. Après 74, le noir peut jouer d; il s'ensuivrait un *Ko* favorable, mais le noir préfère éviter les risques; la capture de la pierre 66 lui permet de récupérer l'initiative, au prix de quelques points.

par Pierre Aroutcheff

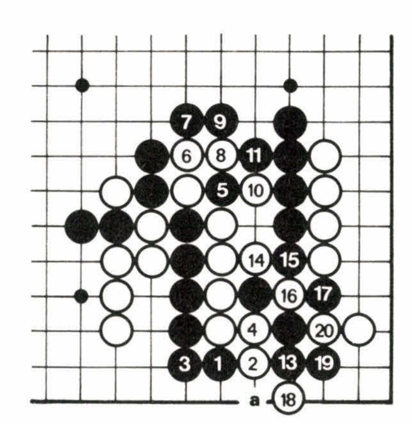


**Diagramme B :** *la séquence que Redmond n'a pas vue ou n'a pas voulu jouer. 12 en 5.*

Le diagramme B montre la séquence que Redmond n'a pas vue ou pas voulu jouer. Le blanc ne peut pas jouer 18 en 20, parce que noir « a » capture toutes les pierres blanches; après 20, le noir prend la pierre 16 et le *Ko* est lancé.
79 est une invasion violente – le coup d'érosion en 82 est probablement suffisant – qui prend en compte la puissance noire au centre; 79 détruit le territoire blanc et attaque même tout le groupe. Le blanc ne joue pas 86 en 87, ce serait rendre la vie du noir trop facile; la séquence 91-99 interdit au blanc de faire deux yeux sur place; de même 104 est nécessaire. L'invasion noire est une réussite.

**Redmond ne relâche pas la pression : 105-153 (5 à 53 sur le diagramme C)**

Le coup 105, 5 du diagramme C, montre que le noir est sûr de la solidité de son groupe; en revanche 13 est un peu mièvre; 58 serait plus constructif, selon Oeda. Mais le blanc sent qu'il est en retard s'il joue 24 au lieu de 14; le combat est relancé avec 15.
Si le noir joue 17 en 18, blanc coupe en 17 et se stabilise facilement. De même si le blanc recule en 20, au lieu de 18, noir se stabilise avec 28. Les deux joueurs ne font aucune concession et 31 est même un peu trop agressif; cette fois-ci 42 est suffisant, alors que 31 pousse le blanc vers le territoire noir. Mais la raison de 31 est de pouvoir jouer 35 gratuitement : 36 est forcé et le noir peut ensuite bloquer l'avancée blanche avec 43. 46 est un peu dangereux, mais cette fois-ci Redmond a

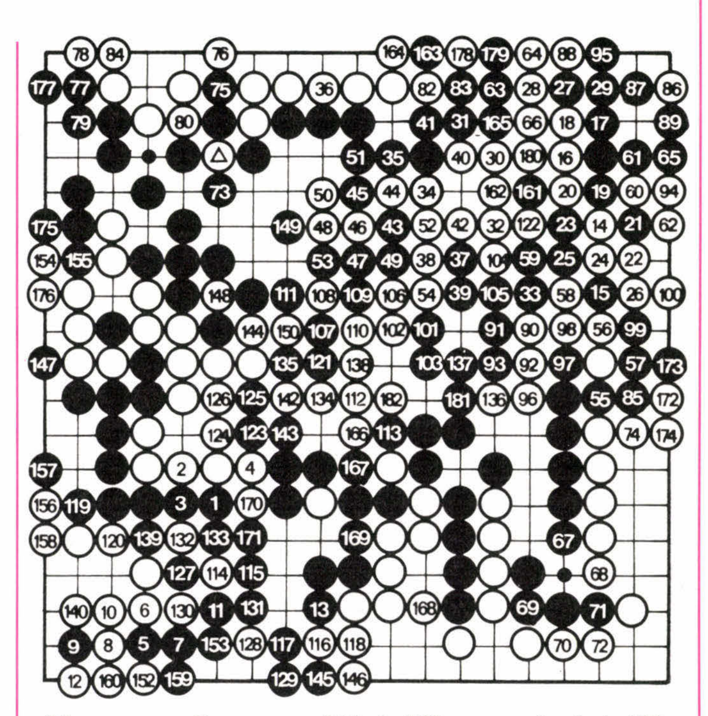


**Diagramme B :** *coups 101 à 283, marqués 1 à 183. 81 connecte en ◬ 141 en 127, 151 en 108; 183 capture 148. Après 183, chaque joueur connecte son Ko.*

compté qu'en assurant la capture de trois pierres avec 53, il ne peut pas perdre. Sinon, la suite logique est de jouer 53 en 54.

La manière de vivre normale pour le noir dans le coin Nord-Est est de jouer 86, mais 65 menace la vie du blanc qui n'a pas le temps de jouer dans le coin. Noir prend le très gros point 67 en *Sente,* puis joue 73 qui est *Gote* mais prépare la séquence forcée 75-84. Ensuite il revient connecter en 85, vit avec 87 et 89 et force le blanc à vivre avec 100. Le blanc joue la séquence 102-112 pour prendre l'initiative; on entre ensuite dans le petit *Yose;* le blanc capture la pierre 127, mais est contraint d'en rendre deux, sinon le coin meurt.

A aucun moment, Kajiwara n'a été en mesure de desserrer l'étreinte noire; le fait que trois de ses territoires se réduisent strictement à deux yeux en est un symbole éloquent. Sur le terrain, la partie est nulle, ce qui, en raison des conditions de jeu, donne la victoire par 5,5 points au jeune Américain. Victoire convaincante par la marge de sécurité et par la manière.



# go : problèmes

*par Pierre Aroutcheff*

## TRÈS FACILES

**Diagrammes 1, 2, 3, 4 :** *que doit faire le noir? La première question à résoudre est celle du statut des groupes noirs entourés : si le groupe est vivant sans jouer, vivant si on joue ou mort même si on joue. S'il faut jouer, dire où.*

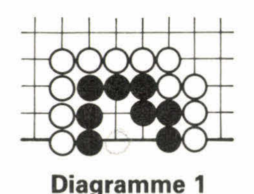


**Diagramme 1**

**Diagramme 2**

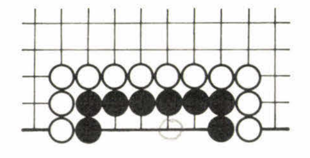


**Diagramme 3**

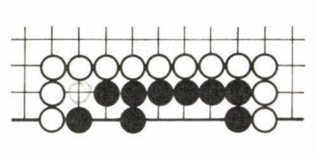
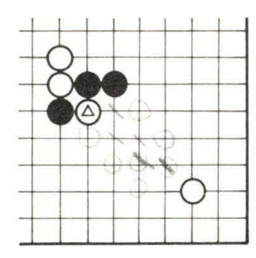
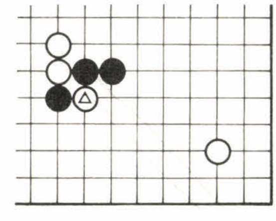


**Diagramme 4**

## FACILES





**Diagrammes 5, 6 :** *le noir peut-il capturer la pierre* ⓐ*?*

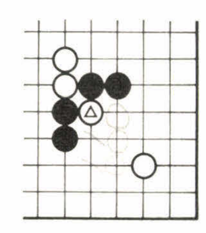


**Diagramme 7 :** *capturez la pierre* ⓐ.

## MOYENS

Voici quelques problèmes de YOSE (ou fin de partie).

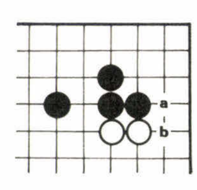



**Diagramme 8 :** *pour faire le meilleur Yose, le blanc doit-il commencer par a ou b?*

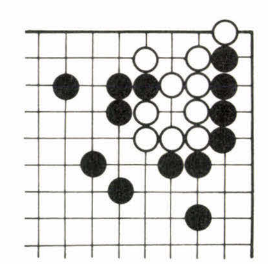


**Diagramme 9 :** *quelle est la meilleure séquence pour le noir? Il faut utiliser la menace sur la vie du groupe blanc.*

## DIFFICILES

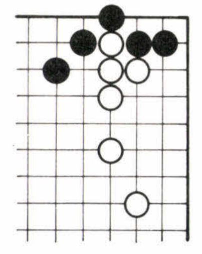


**Diagramme 10 :** *comment fermer le bord? Au blanc de jouer.*

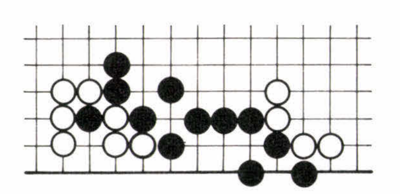


**Diagramme 11 :** *où est le Yose? Au noir de jouer.*

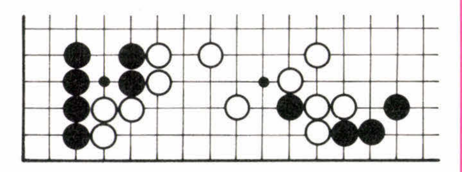


**Diagramme 12 :** *au noir de jouer. Il faut combiner un peu pour réduire le territoire blanc au minimum.*

**Solutions pages 133 et 134**

# othello

*par François Pingaud*

## SACRIFICES DE COINS

Les cases de coin sont, à Othello, les cases les plus fortes, car elles sont imprenables par l'adversaire : un pion placé sur l'une des quatre cases de coin ne peut être retourné. Aussi est-il primordial de ne pas laisser l'adversaire prendre un coin en début ou en milieu de partie, car cela entraîne à peu près sûrement une défaite.
Pour éviter cela, il ne faut jamais jouer, avant la phase finale, sur une des quatre cases contiguës aux coins en diagonale : B2, B7, G2, G7. Ces cases, appelées cases « X » dans le jargon othellien, sont en effet très sensibles : un pion s'y trouvant placé conduira tôt ou tard l'adversaire à prendre le coin correspondant. Les autres cases contiguës aux coins, placées sur les bords, A2, A7, B1, G1, H2, H7, B8, G8, sont également dangereuses mais beaucoup moins.
En revanche, dans la phase finale de la partie, toutes ces cases, et notamment les cases « X », permettent de spectaculaires combinaisons fondées sur le sacrifice d'un ou plusieurs coins. A ce stade de la fin, la perte d'un coin n'est plus aussi meurtrière qu'en début ou milieu de partie, et l'important est surtout, lorsque les deux joueurs parviennent à la phase finale dans une position équilibrée, de bien calculer les effets de chaque coup. C'est le moment des combinaisons tactiques les plus subtiles et des erreurs fatales. Une mauvaise appréciation, un faux calcul, et toute la situation se renverse!
L'exemple qui suit illustre bien comment la partie peut se terminer sur des résultats très différents en fonction d'un seul coup. Le diagramme 1 illustre la position d'une partie après 50 coups; il en reste 10 à jouer. Noir,

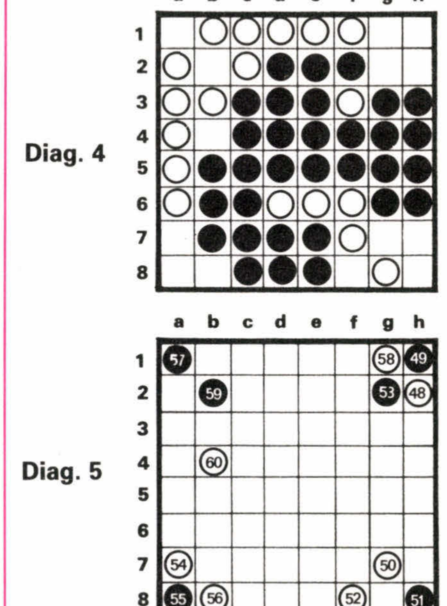
**Diag. 1**

qui est en mauvaise position car il a le trait et doit donner un coin à Blanc, joue en B7. Blanc prend alors immédiatement le coin A8 et la partie continue comme indiqué sur le diagramme 2, aboutissant à une victoire de Noir de 4 points.
Si Blanc, au lieu de jouer en A8, joue en B8, il laisse le coin à Noir au coup suivant mais, ayant retourné le pion E5, il peut aller ensuite prendre le coin A1 et sauver ainsi ses deux bords Ouest et Nord. La partie continue comme indiqué sur le diagramme 3, et Blanc gagne alors de 24 points.

**Diag. 2**

**Diag. 3**

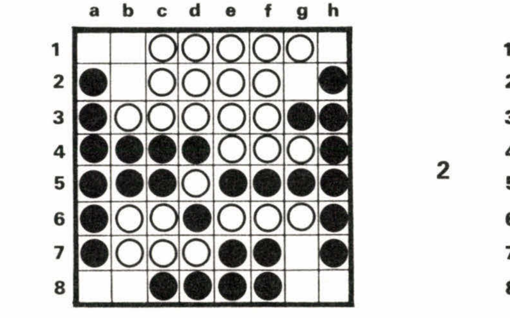
Un autre exemple, étonnant, de sacrifices gagnants est donné par les diagrammes 4 et 5. En 4, est représentée la position après 47 coups; le trait est à Blanc, qui joue H2 (et non A8, car cela offrirait à Noir la « fourchette » A7) sacrifiant le coin H1, puis continue par G7 sacrifiant le coin H8, etc.
Le diagramme 5 indique la suite : Blanc a sacrifié les quatre coins, et gagne pourtant de 10 points!


**Diag. 4**

**Diag. 5**

## PROBLÈMES : FAITES LE BON SACRIFICE

Voici deux positions de fin de partie, où Noir a le trait. Quel est le bon sacrifice?


1 2

**Solutions page 134**

# ...aux échecs



## ÉCHEC ET MAT!

Lors du précédent numéro, nous avons vu que le but d'une partie d'échecs consiste à faire *échec et mat* au Roi de l'adversaire. La connaissance des « tableaux de mat » les plus classiques et les plus fréquents dans la pratique constitue donc un bagage culturel indispensable au novice.

Voici, pour vous entraîner, une série de dix positions où c'est aux blancs de jouer et où ils peuvent faire échec et mat en un coup. Attention, il n'y a qu'une seule façon d'y parvenir.
Vérifiez que le coup que vous envisagez répond bien aux deux exigences d'un échec et mat : il fait « échec » au Roi noir (c'est-à-dire qu'il attaque le Roi noir) et celui-ci ne peut éviter d'être capturé au coup suivant :

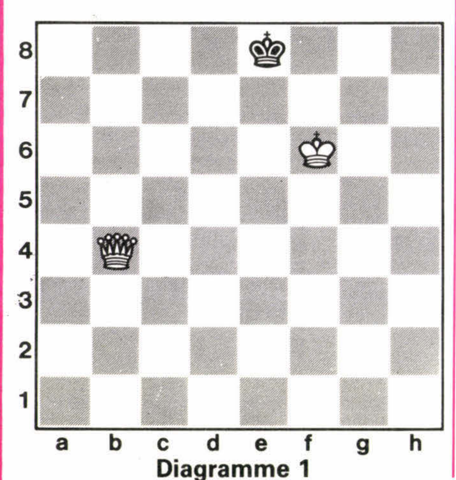


Diagramme 1

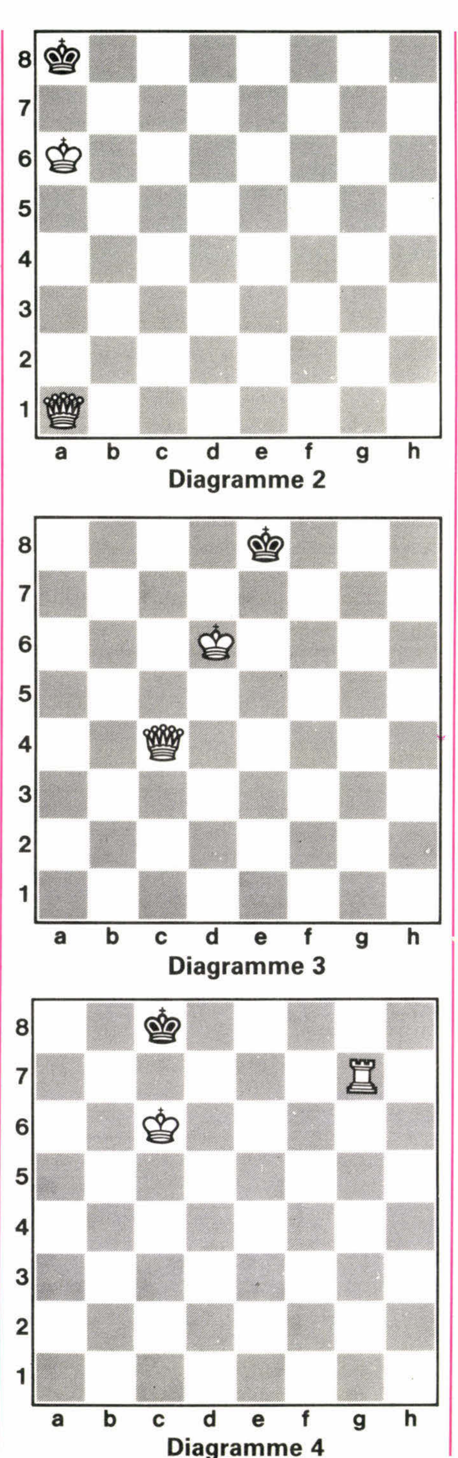


Diagramme 2

Diagramme 3

Diagramme 4

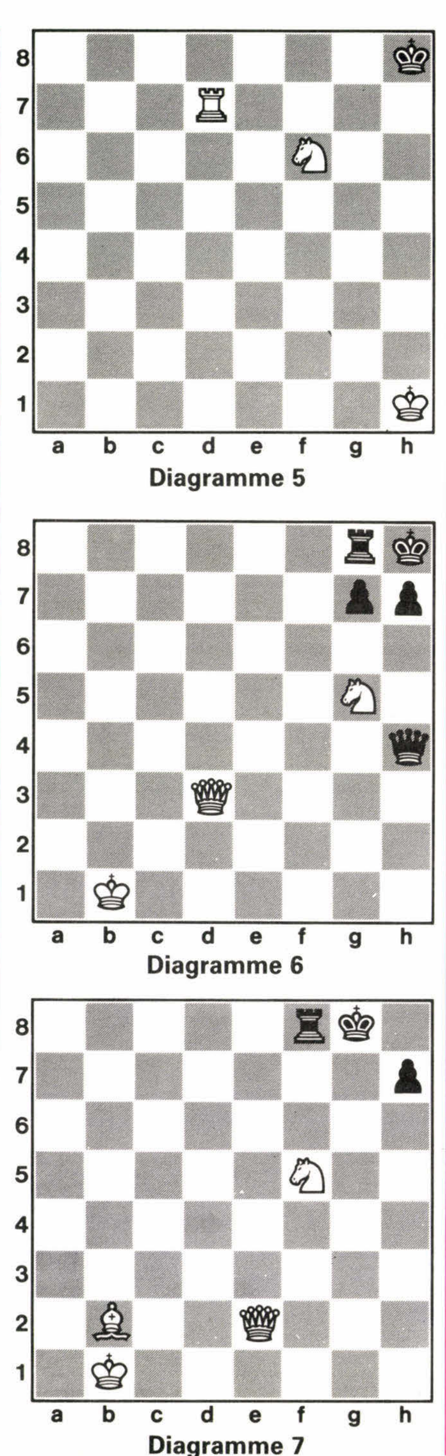


Diagramme 5

Diagramme 6

Diagramme 7

*par Nicolas Giffard*

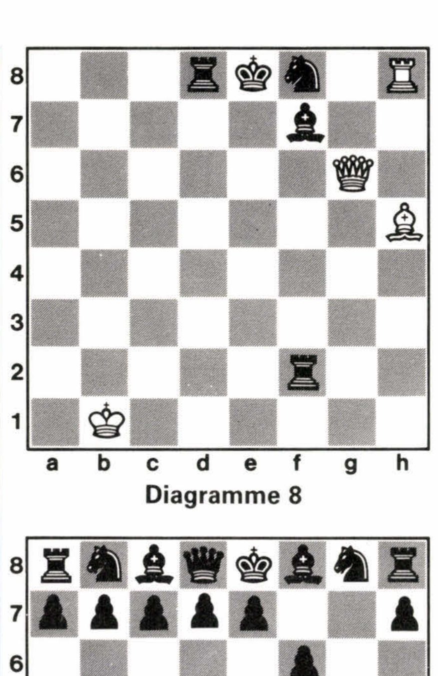


**Diagramme 8**

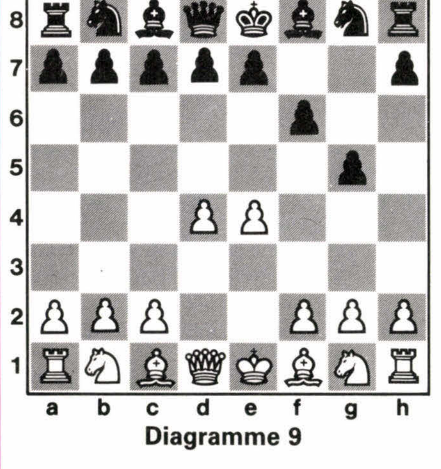


**Diagramme 9**

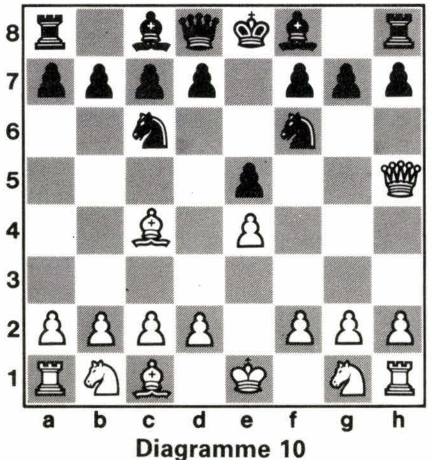


**Diagramme 10**

Maintenant que vous êtes familiarisé avec l'*exécution* d'un mat, examinons les préparatifs, les manœuvres qui permettent d'y parvenir. Deux bons exercices sont les mats simples « Roi + Dame contre Roi » et « Roi + Tour contre Roi » :

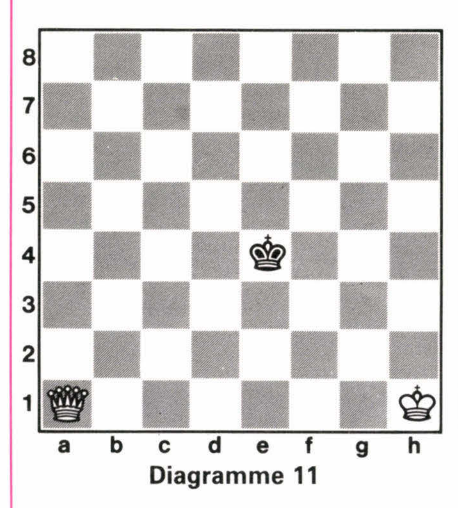


**Diagramme 11**

Le Roi noir ne pourra être mis échec et mat que s'il se trouve sur une case du bord de l'échiquier. La stratégie gagnante consistera donc à l'y repousser :

1. Dc3 (réduisant au carré c3 – c8 – h8 – h3 le champ d'action du Roi noir), Rd5; 2. Rg2 (il faut se servir du Roi), Re4; 3. Rg3, Rd5; 4. Rf4, Rd6; 5. Dc4, Rd7; 6. Re5, Re7; 7. Dc7 + (obligeant le Roi noir à aller sur la bande), Re8; 8. Rf6, Rf8; et les blancs ont le choix entre quatre « échec et mat » : Df7, Db8, Dc8 ou Dd8.

Une tour est aussi une « force matante » (c'est-à-dire qu'elle peut, avec la seule aide du Roi, faire mat) :

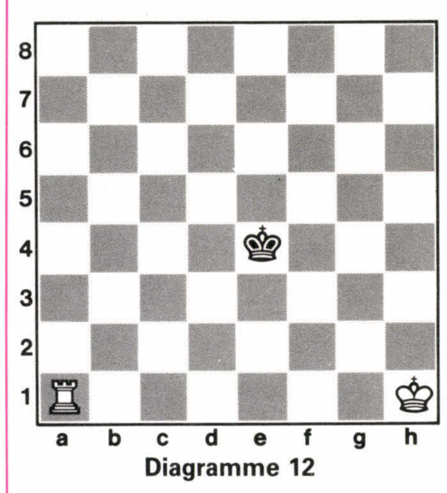


**Diagramme 12**

1. Ta5 (après ce coup, le Roi noir n'a plus que le bas de l'échiquier où se mouvoir), Rd4; 2. Rg2, Re4; 3. Rg3, Rd4; 4. Rf3, Rd3; 5. Td5 +, Rc4; 6. Re4, Rc3; 7. Tc5 +, Rb3; 8. Rd3, Rb4; 9. Td5, Rb3; 10. Tb5+ (et le Roi est plaqué au bord de l'échiquier), Ra4; 11. Rc4, Ra3; 12. Rc3, Ra4; 13. Tc5, Ra3; 14. Ta5 mat.

Ces deux manœuvres de base nécessitent de veiller à ne pas provoquer un « pat » (le seul espoir du camp en défense) et donc de toujours laisser une case de fuite au Roi noir, si on ne le met pas « en échec ».

**Solutions page 134**

# ...au tarot

## LE PETIT AU BOUT

Une prime est accordée au camp (attaque ou défense) qui « mène le Petit au bout », c'est-à-dire qui réalise la dernière levée, cette levée comportant le Petit.

**Exemples :**
**1.** Nord attaquant joue le Petit pour la dernière levée et réalise cette dernière levée qui contient le 1 d'atout (le Petit), la Dame de ♣, le Valet de ♣ et le 5 de ♠; il bénéficie de la prime de Petit au bout.

**2.** Nord attaquant joue le 5 de ♣ pour la dernière levée; Ouest fournit le 4 de ♣, Sud coupe du Petit et Est surcoupe du 10 d'atout; la défense marque collectivement la prime de Petit au bout.

**3.** Bien entendu, si le Petit est pris au bout par le camp adverse à la dernière levée, c'est ce camp adverse qui bénéficie de la prime de Petit au bout.
Ainsi, Nord attaquant joue le Petit à la dernière levée, mais Sud détient encore le 10 d'atout : c'est la défense qui bénéficiera de la prime de Petit au bout.
Ce genre d'incident arrive généralement quand l'attaquant a mal compté les atouts tombés précédemment et a cru qu'il n'y en avait plus en défense.

### Calcul de la prime de « Petit au bout »

Cette prime est de 20 points pour le contrat de Garde (auquel nous nous limitons pour le moment).
Dans la mesure où vous réalisez la dernière levée, la prime vous est acquise que vous chutiez ou que vous gagniez.

**Exemples :**
Sur une Garde, vous réalisez 46 points avec deux Bouts et en menant le Petit au bout. Vous recevrez de chaque défenseur : 50 (contrat de Garde) + 10 (2 × 5 points supplémentaires par rapport à 41) + 20 (prime de Petit au bout) = 80. La prime de Petit au bout s'ajoute au gain.
Il ne faudrait cependant pas en conclure qu'il convient de mener le Petit au bout à tout coup car, si la défense vous le prend, c'est une catastrophe. Un exemple le démontrera :

**1.** vous gagnez juste sans Petit au bout (41 points pour 2 Bouts); vous encaissez 50 de chaque défenseur, soit 3 × 50 = 150.

**2.** vous gagnez juste mais vous arrivez à mener le Petit au bout; vous encaissez 50 + 20 = 70 de chaque défenseur, soit 3 × 70 = 210. Gain par rapport au 1er cas : plus 60.

**3.** vous vous faites prendre le Petit au bout; vous perdez ainsi le pli du Petit, soit 6 points (au minimum) et il reste ainsi 35 points, soit 16 de chute (en comptant sur 51 car il ne reste qu'un seul Bout). Vous payez ainsi à chacun 50 (Garde) + 31 (16 de chute) + 20 (Petit au bout) = 102, soit 3 × 102 = 306.
Perte par rapport au 1er cas : moins 456.
Il suffit de comparer le gain éventuel de 60 avec la perte éventuelle de 456 pour comprendre qu'il ne faut pas prendre le risque de chuter pour mener le Petit au bout.

**Problème :**
Nord Donneur
Ouest passe
Vous êtes assis en Sud avec la main ci-dessous (que nous vous conseillons de reproduire avec un jeu de cartes) :

A 21 14 13 12 9 5 3 1
♠ D C 5 3 A
♥ R D
♦ 6 4
♣ 3

Pour les exercices ci-dessous, reportez-vous à la solution avant de passer à l'exercice suivant.

**1.** Évaluez la main selon l'une ou l'autre des méthodes indiquées dans *J. & S.* n° 26.

**2.** Vous trouvez au Chien :
A 2
♠ 8
♥ 4
♦ 9 2
♣ 7
Quel est votre écart?

**3.** Ouest entame devant vous du 5♦
Que faites-vous?
**4.** Lorsque vous jouerez ♠, de quelle carte partirez-vous?

### Déroulement commenté de la donne

Les numéros correspondent aux 18 levées successives, les cartes sont indiquées dans l'ordre où elles sont jouées; la carte soulignée est celle qui remporte la levée; dans la colonne de gauche sont indiqués respectivement les points marqués par l'attaquant et par la défense.

Les quatre jeux après écart :


A 18 17 15 6
♠ 10 7 4
♥ 8 7 3 A
♦ D C 3 A
♣ R 10 9

A 20 16 8 7 E
♠ 6
♥ 10 6 2
♦ R V 10 8 7 5
♣ D V 2


Écart :
A –
♠ –
♥ –
♦ 9 6 4 2
♣ 7 3


A 19 11 10 4
♠ R V 9 2
♥ C V 9 5
♦ –
♣ C 8 6 5 4 A

A 21 14 13 12 9 5 3 2 1
♠ D C 8 5 3 A
♥ R D 4
♦ –
♣ –

**Solutions page 134**

*par Xavier Bonpain et Emmanuel Jeannin-Naltet*

| Levée | Attaquant | Défenseurs | Ouest | Sud | Est | Nord | Ouest | Sud | Est | Commentaires |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 1 | | 5 | 5 ♦ | 2 A | 4 A | D ♦ | | | | Ouest a joué sa longue pour chercher une coupe de Sud. Nord charge la Dame de ♦ sur le pli réalisé par la défense. |
| 2 | 11 | | | | A ♣ | R ♣ | V ♣ | 1 A | | Est cherche la 2[e] couleur faible de l'attaquant en jouant dans sa longue. Nord met le Roi, pour le cas où Sud fournirait. Ouest met son Valet pour la même raison. Sud peut couper du Petit sans risque. |
| 3 | | 8 | | C ♠ | R ♠ | 4 ♠ | 6 ♠ | | | Est prend le Cavalier de ♠ du Roi de ♠. |
| 4 | 2 | | | | 4 ♣ | 9 ♣ | 2 ♣ | 3 A | | Est persiste à ♣ que Sud coupe. |
| 5 | | 5 | | D ♠ | 2 ♠ | 7 ♠ | 7 A | | | Hélas! les ♠ sont mal partagés. |
| 6 | | 4 | 7 ♦ | 12 A | 19 A | C ♦ | | | | Ouest doit persister à ♦ pour profiter de la surcoupe par Est. Sud essaye de limiter les surcoupes en coupant du 12. |
| 7 | 2 | 4 | | | 5 ♣ | 10 ♣ | Ex | 5 A | | Ouest s'excuse pour préserver sa Dame de ♣. L'Excuse reste à la défense qui, en échange, remet à l'attaquant une basse carte d'une levée antérieure. |
| 8 | | 2 | | A ♠ | 9 ♠ | 10 ♠ | 8 A | | | Sud persiste à ♠. |
| 9 | 2 | | 8 ♦ | 13 A | 10 A | A ♦ | | | | Est, ne pouvant plus surcouper l'atout de Sud, doit sous-couper. |
| 10 | | 3 | | 3 ♠ | V ♠ | 6 A | 16 A | | | Ouest doit surcouper son partenaire. |
| 11 | 2 | | 10 ♦ | 14 A | 11 A | 3 ♦ | | | | |
| 12 | | 4 | | 5 ♠ | C ♣ | 15 A | 20 A | | | Est, n'ayant plus d'atout, peut charger le Cavalier de ♣ sur le pli qui sera coupé par ses partenaires. |
| 13 | 7 | | V ♦ | 21 A | 6 ♣ | 17 A | | | | Sud a intérêt à couper du 21 pour garder la main et faire tomber le dernier atout de Nord en jouant ♠. |
| 14 | | 8 | | 8 ♠ | C ♥ | 18 A | R ♦ | | | Est et Ouest chargent sur l'atout de Nord. |
| 15 | | 3 | | | | 8 ♥ | 2 ♥ | 4 ♥ | V ♥ | Sud ne prend pas de risque en laissant passer à ♥, car il détient le dernier atout; il espère ainsi prendre le Valet de ♥ ultérieurement, si celui-ci est en Nord ou en Ouest. |
| 16 | 5 | | | | 8 ♣ | A ♥ | D ♣ | 9 A | | |
| 17 | 6 | | | R ♥ | 5 ♥ | 3 ♥ | 6 ♥ | | | Sud réalise les trois levées restantes. |
| 18 | 5 | | | D ♥ | 9 ♥ | 7 ♥ | 10 ♥ | | | |
| | 42 | | | | | | | | | Sud gagne de 4 et marque 58 (contrat de garde = 50; 4 de gain = 4 × 2 = 8) |
| Écart | 3 | | | | | | | | | |
| Total | 45 | 46 | | | | | | | | |

# ...au go

Dans le dernier numéro, nous avons expliqué la règle en insistant sur la définition d'une chaîne de pierres vivantes : c'est une chaîne dont l'adversaire ne pourra jamais réduire le nombre de libertés à moins de deux, ce qui se présente la plupart du temps sous la forme de deux *yeux*.

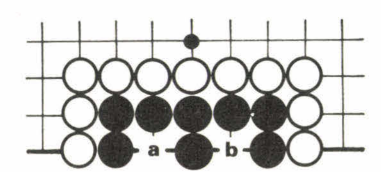



**Diagramme 1** : le noir a un espace intérieur de deux points : il est vivant parce que le blanc ne peut jouer, selon la règle, ni en a, ni en b; a et b sont les deux yeux et il n'est bien entendu pas question que le noir y joue lui-même; ce serait de l'autodestruction pure et simple, bien qu'autorisée par la règle.
A contrario, si l'adversaire réussit à réduire le nombre de libertés d'une chaîne à une seule, il pourra ensuite capturer toute la chaîne comme le montrent les deux exemples suivants.

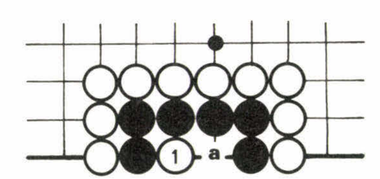
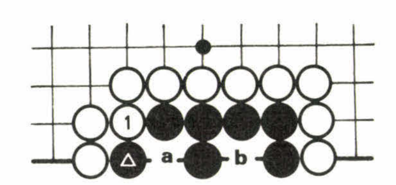



**Diagramme 2** : avant la pose de la pierre 1, la chaîne noire a deux libertés; malheureusement le blanc a le droit de jouer en 1 – la pierre blanche 1 a une liberté en a – et réduit la chaîne noire à une seule liberté.
Si le noir joue en a, il prend la pierre 1 mais n'a plus qu'une seule liberté; le blanc rejoue en 1 et capture toute la chaîne. Si le noir n'y joue pas, le blanc en jouant a lui-même, supprime la dernière liberté de la chaîne noire et la capture par la même occasion.
En réalité cette séquence est hypothétique : la chaîne noire ne pourra jamais faire deux yeux; on dit qu'elle est *morte par forme*; à la fin de la partie le blanc retirera simplement les pierres noires du jeu et les comptera comme pierres prisonnières. Le seul cas où le blanc est obligé de capturer effectivement les pierres noires, se produit si la chaîne blanche est elle-même entourée par une autre chaîne noire et qu'il ne lui reste plus que deux libertés; à ce moment-là il faut que le blanc joue en 1, puis capture noir en jouant a.

**Diagramme 3** : le blanc en jouant 1 tue le noir; le noir a pour l'instant deux libertés en a et b, mais la pierre noire ▲ n'est pas connectée au reste de la chaîne; le blanc pourra la capturer en jouant a et réduire la chaîne noire à une seule liberté. Si le noir joue lui-même en a,




il n'a évidemment plus qu'un seul œil, en b. On dit que a est un *faux œil.*
Pour vous excercer à reconnaître ce qui est vivant de ce qui est mort essayez de résoudre les problèmes « très faciles » page 108.

**Premières parties**
Pour jouer, il faut avoir un peu une idée de comment et où jouer, et savoir quand se termine une partie et comment on compte. La règle du jeu s'applique à n'importe quelle surface quadrillée. Il est conseillé de s'entraîner sur un terrain réduit, par exemple 9 × 9. Commencez par reproduire les deux parties suivantes :

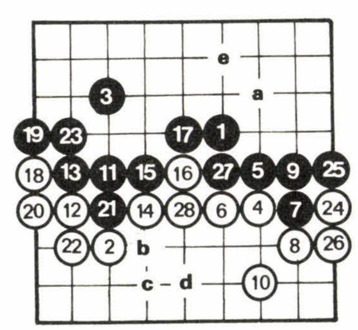



**Figure 1,** 1[re] partie : 28 coups. Noir 31 points, blanc 22 points. (Si on fixe l'avantage du trait à 7 points, noir a gagné de deux points).
**Fin de partie** : après 28, les deux joueurs considèrent leurs territoires comme sûrs, estimant que l'adversaire ne pourra pas y faire deux yeux, c'est-à-dire qu'il lui sera impossible d'obtenir une formation telle que celle du diagramme 1, sauf si le défenseur collabore intensivement.
Par exemple, la « meilleure chance » du blanc est de jouer en a; si le noir répond en e – mais d'autres réponses sont possibles – il ne devrait pas avoir de problème. Il faut éviter de se faire capturer la pierre e et s'assurer que le blanc soit mort par « forme », c'est-à-dire qu'il n'ait au maximum qu'un seul œil vrai.
**Diagramme 4** : une séquence où le noir ne laisse aucune chance au blanc; 4 vise à restreindre l'espace possible du blanc et 8 à défendre la pierre noire 2; la coupe en 11 n'est pas dangereuse : le noir a une liberté de plus et capture avec 16 les pierres 11 et 13; après, il n'y a vraiment plus rien.
Le blanc a posé huit pierres dans le territoire noir et le noir a répondu huit fois; au total *la valeur du territoire n'a pas changé* – rappelons qu'il n'est pas nécessaire

*par Pierre Aroutcheff*

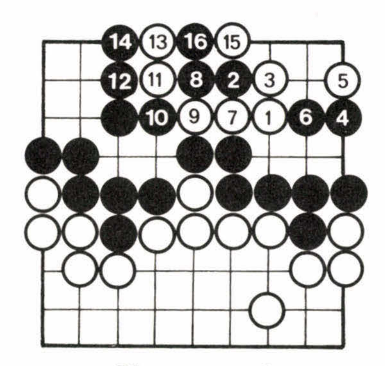


**Diagramme 4**

de capturer effectivement les pierres mortes. Si c'est le noir qui tente quelque chose : en b, par exemple blanc joue c et capture en escalier (voir diag. 6).
Revenons au compte sur la figure 1. Il y a 31 intersections vacantes contrôlées par le noir et 22 par le blanc, pas de prisonniers. La différence est de 9 points, moins l'avantage du trait qui est de 7 points. Le noir a gagné de deux points.
Le fait de rajouter une pierre ou pas dans son propre territoire peut avoir une importance décisive : si la différence n'était que de 7 points sur le terrain et que le noir « assure », en jouant en a, il assurerait ... sa défaite de 1 point!

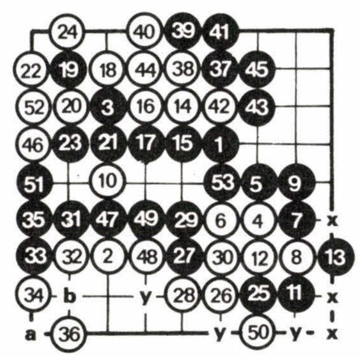


**Figure 2,** 2e partie : 53 coups. Noir 16 points, blanc 10 points. Blanc gagne de 1 point (avantage du trait compensé de 7 points).

**Fin de partie,** après 53, il n'y a plus de point à gagner. Pourtant la frontière dans le coin Sud-Est n'est pas fermée!

**Procédure de fin de partie**

Pratiquement, les deux joueurs vont fermer cette frontière, ils vont remplir les emplacements vacants, marqués X pour le noir et Y pour le blanc, mais aucun des deux joueurs ne fera de points dans le coin. En plus, chacun des joueurs doit rajouter un coup dans ce qui paraît être son territoire; le noir doit connecter la pierre 7 à la pierre 13 et le blanc la pierre 48 à la pierre 28, sinon quand les autres points X et Y sont occupés, noir joue en Y – entre 48 et 28 – et capture 10 pierres blanches au coup suivant!
Il est conseillé d'effectuer d'abord les connexions nécessaires et de remplir ensuite les points neutres, c'est plus sûr. Cette procédure n'apparaît pas dans les commentaires de partie et normalement la figure 2 n'inclut que les 53 coups numérotés; éventuellement si une connexion, ou un autre coup de sécurité, doit être rajouté et que cette nécessité n'est pas évidente, on le signale, en expliquant pourquoi.
Mais sur le terrain c'est au joueur de savoir s'il faut ou non rajouter un coup. Selon la règle stricte, la partie est officiellement terminée après les connexions et le remplissage des espaces neutres. C'est seulement à ce moment-là que les deux joueurs passent, puis qu'ils retirent du jeu les cadavres; ici la pierre 10, puisque la pierre 19 a été capturée pendant le cours du jeu.
La dernière phase de la procédure de fin de partie est le comptage des points. Sur la figure 2, le noir a, dans le coin Nord-Est, 11 points, plus 4 points entre 51 et 53 et une pierre prisonnière, ce qui fait 16 points. Pratiquement – c'est une solution de facilité et non une complication – on pose les pierres qu'on a fait prisonnières dans le territoire de l'adversaire, ce qui, à chaque fois, au lieu de faire plus 1 pour soi, fait moins 1 pour l'autre; ensuite on arrange les territoires en formes géométriques élégantes et multiples de 10, avec un reste s'il y a lieu.

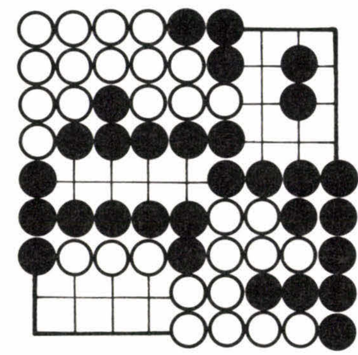


**Figure 2 bis**

La figure 2 se transforme en figure 2 bis en quelques secondes. Chaque joueur arrange les territoires de l'adversaire. Par exemple : le blanc pose la pierre 19 – prisonnière – à droite de 9 et déplace 43 et 45 d'un cran; le noir pose 10, 34 et 36 sur les trois points du coin Nord-Ouest et fait glisser Y sous 28.
Le compte donne 14 à 8 ce qui fait toujours : 1 point pour le blanc.

**Tactique : la capture d'une pierre**
On sait que pour capturer une pierre, ou une chaîne de pierres, il suffit de supprimer sa dernière liberté. Mais que se passe-t-il si une pierre menacée de prise essaie de s'échapper?
Il y a bien sûr des cas compliqués, mais il faut savoir *résoudre automatiquement les cas simples.*

# ...au go

*par P. Aroutcheff*

**1er exemple :** dans la figure 1, le noir avec 9 connecte les pierres 5 et 7; s'il ne le fait pas : (diagramme 5) blanc, avec 1, coupe; la pierre ▲ n'a plus qu'une seule liberté; si elle tente de s'échapper, blanc capture tout

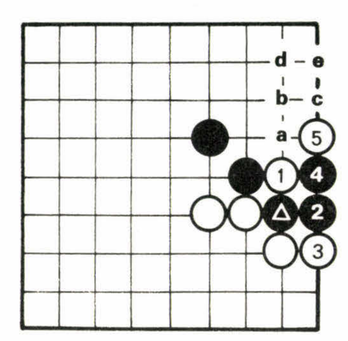



**Diagramme 5**

de même avec 3 et 5, l'affaire est vite réglée. Même si le blanc ne capture pas en 5 et joue a, les pierres noires ne pourront pas s'échapper. Par exemple, noir 5 et blanc capture en c, ou continue le supplice en jouant b; noir c, même manège, blanc capture en e ou continue en d; il peut même jouer ailleurs! Si le noir s'obstine et joue e, blanc d capture les pierres noires au coup suivant; si noir joue d, blanc capture tout de suite en e. En fait, quand le blanc joue 1, la pierre noire ▲ est condamnée. Essayer de la sauver ne fait qu'aggraver les choses.

**2e exemple** : dans la figure 2, après 9, le blanc ne consolide pas sa position dans le coin. Que se passe-t-il si le noir coupe en 12?

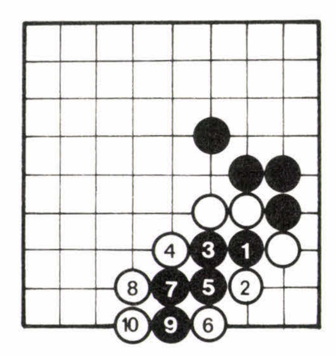



**Diagramme 6 :** le noir coupe en 1, blanc joue 2 et capture la pierre noire en escalier : noir 3, blanc 4, etc. jusqu'au bord et le blanc, avec 10, prend 5 pierres. L'escalier : un coup d'un côté, un coup de l'autre, c'est simple et inexorable.

# ...au bridge

Chaque joueur à son tour de parole fait une enchère (ou passe). Le contrat est déterminé par la dernière enchère. Un contrat ne peut être inférieur à la majorité des levées.
L'ordre croissant des enchères est :
1 ♣ 1 ♦ 1 ♥ 1 ♠ 1SA
2 ♣ 2 ♦ 2 ♥ 2 ♠ 2SA
3 ♣
etc. jusqu'à 7SA.
Le camp qui l'emporte s'engage à réaliser six levées de plus que le nombre annoncé. L'enchère minimum engage donc le camp à réaliser sept levées.

**Exemples** :

- La dernière enchère est 3♥, c'est donc le contrat final, le camp qui a gagné les enchères doit réaliser neuf levées (6 + 3) en utilisant les ♥ comme couleur d'atout.
- La dernière enchère est 2SA, le déclarant doit réaliser huit levées (6 + 2) sans l'aide d'aucun atout (on choisit en général de jouer à SA quand on n'a pas trouvé un fit commun de huit cartes).

Chaque enchère doit être supérieure à la précédente. Pour qu'une enchère soit supérieure à la précédente il faut qu'elle soit faite soit :

- au même palier, mais dans une couleur plus chère.

Exemple : 1 ♥-1 ♠ ou 1 ♦-1 ♥ et non 1 ♦-1 ♣.

- à un palier supérieur dans une autre couleur.

Exemple : 1 ♠-2 ♥ ou 1 ♥-2 ♦ ou 1 ♦-2 ♣.

- à un niveau supérieur dans la même couleur.

Exemple : 1 ♠-2 ♠ ou 1 ♦-3 ♦ ou 1 ♥-4 ♥.

**Exemple d'enchères** :

| NORD | EST | SUD | OUEST |
|---|---|---|---|
| 1 ♣ | 1 ♠ | 1SA | — |
| 2 ♣ | — | 2 ♥ | 2 ♠ |
| 3 ♥ | — | 4 ♥ | — |
| — | — | | |

« — » signifie passe.

On considère les enchères terminées après trois passes consécutives. La dernière déclaration constitue le contrat final. Le camp de

*par Freddy Salama*

l'auteur de la dernière enchère est le camp qui a gagné les enchères. Le nombre indique la hauteur du contrat, la couleur impose l'atout. Dans notre exemple, le contrat final est 4 ♥, c'est le camp Nord-Sud qui a gagné les enchères, la couleur d'atout est ♥ et la hauteur du contrat est 4. C'est-à-dire que le camp Nord-Sud devra réaliser au moins dix levées au jeu de la carte avec l'atout ♥, s'il veut remplir son contrat.
Quand les enchères sont terminées, la deuxième phase commence, c'est le jeu de la carte.
On appelle déclarant le joueur du camp vainqueur qui a annoncé le premier la couleur du contrat final. Dans notre exemple, Sud est le déclarant. C'est l'adversaire à la gauche du déclarant qui a le privilège d'entamer la première levée.
Après l'entame, le partenaire du déclarant, que l'on appelle le mort (parce qu'il ne participe plus au coup), étale ses cartes sur la table face découverte en les rangeant par couleur et dans l'ordre décroissant (vu du déclarant). La couleur d'atout est mise à la gauche du déclarant. C'est le déclarant qui va choisir les cartes à fournir pour le mort et pour lui-même.

NORD




OUEST à la gauche du déclarant entame le V ♠

N O E S

EST

SUD
Le déclarant qui va jouer le coup avec le mort

Nous avons vu que le but des enchères est d'échanger des informations. Ces informations sont de deux natures :

**1.** La force du jeu. C'est-à-dire le nombre d'honneurs puisqu'a priori ce sont les As, les Rois, les Dames et les Valets qui ont le plus de chance de produire des levées.

**2.** Le nombre de cartes que l'on possède dans chaque couleur. Ce renseignement est très important pour la découverte d'une couleur commune d'au moins huit cartes. En cas de fit, on choisit la couleur du fit comme couleur d'atout, dans le cas contraire on joue à Sans Atout.

Avant de pouvoir renseigner le partenaire sur son jeu, il est nécessaire de savoir évaluer soi-même la force de son jeu. Pour ce faire, on a mis au point un système simple et efficace. Pour chaque As comptez-vous 4 points, pour chaque Roi 3 points, pour chaque Dame 2 points et pour chaque Valet 1 point. Ces points sont appelés des points d'honneurs (H). Il y a 40 points H dans le jeu (10 points par couleur). Il y a une correspondance entre le nombre de points de votre camp et le nombre de levées que vous êtes susceptible de réaliser (vous en trouverez un premier barème ci-dessous).

Les points H ne sont pas suffisants pour évaluer la main avec précision. Il convient de tenir compte de la distribution (c'est-à-dire du nombre de cartes dans chaque couleur).

**Exemple :**

| | |
|---|---|
| ♠ A R D V 8 7 6 | ♠ R V 5 |
| ♥ — | ♥ D V 4 3 |
| ♦ A 9 8 7 | ♦ R 5 4 2 |
| ♣ 5 2 | ♣ R V |

Ces deux mains ont le même nombre de points : 14 H. Avec la première main on est sûr de réaliser au moins huit levées (7 ♠ et l'As ♦) tandis qu'avec la seconde on n'est sûr d'aucune levée (chacun de nos honneurs pouvant être capturés par un honneur adverse supérieur).

Aux points H on rajoute donc des points D (distribution).

Chaque chicane vaut 3 points D (on dit que l'on a une chicane quand on ne possède aucune carte dans une couleur).

Chaque singleton vaut 2 points D (un singleton est une carte dans une couleur).

Chaque doubleton vaut 1 point D (deux cartes dans une couleur).
Dans le cas d'une couleur longue on se compte un point par carte à partir de la sixième.
Les points H des honneurs secs (singletons) ne sont pas comptés (sauf pour l'As).

**Exercice :**
Évaluez le nombre de points H et D de la main ci-dessous :

♠ A D V 6 5 4 3
♥ A 2
♦ A
♣ R V 2

Vous devez trouver 19 H et 5 D (2 points de longueur à ♠, un point de doubleton à ♥ et 2 points de singleton à ♦).

Pour bien assimiler la théorie, il est important de pratiquer. Ne connaissant pas encore suffisamment bien les enchères pour arriver au bon contrat, vous devez appliquer la méthode suivante :

**1.** Vous distribuez les cartes une par une dans le sens des aiguilles d'une montre et vous comptez vos points.

**2.** Vous étalez les quatre jeux sur la table et vous déterminez le camp qui possède le plus de points d'honneur. L'autre camp reprend alors ses cartes.

**3.** Vous déterminez la couleur d'atout en recherchant une couleur commune de huit cartes (sans fit jouez à SA).

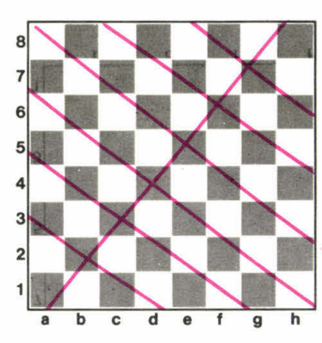
**4.** Déterminez le nombre de levées à réaliser d'après le barème suivant :
21-22 H : 7 levées
23-24 H : 8 levées
25-26 H : 9 levées
27-28 H : 10 levées
29-31 H : 11 levées
32-35 H : 12 levées
+ 35 H : 13 levées
La personne qui détient le plus grand nombre d'atouts va jouer le coup (elle reprend donc ses cartes), le partenaire fait le mort et laisse ses cartes sur le tapis.
Le joueur à gauche du déclarant entame et vous jouez le coup. ●

# post-scriptum au n°26

## Solutions...

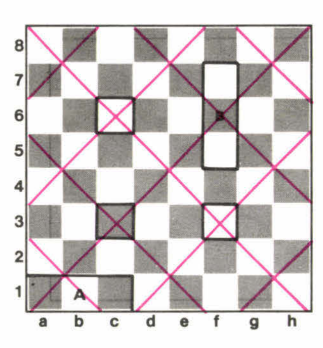
### ... d'aventures en noir et blanc

**1.** « Sept coups de hache » :




D'infimes déplacements sont possibles, mais la solution est essentiellement unique.

**2.** « Trominos » : traçons sur l'échiquier les 10 diagonales suivantes :

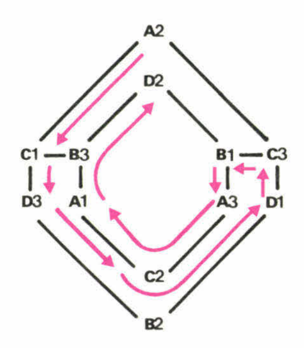



Remarquons maintenant que chaque tromino droit découpé dans l'échiquier contiendra toujours :

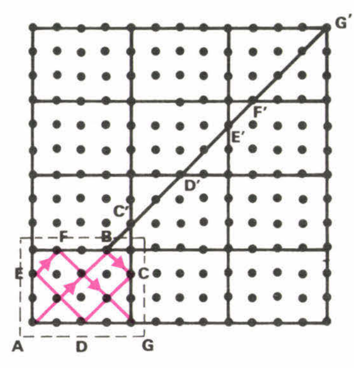
- soit une case traversée par une diagonale « montante » et une autre par une diagonale « descendante », (tromino A).
- soit une seule case traversée à la fois par une diagonale montante et descendante, case qu'on appellera « double » et qui est soit c3, c6, f3 ou f6, (tromino B).

Si on compte pour deux les cases doubles, le nombre de « cases traversées » est donc pair et le découpage d'un tromino retire à chaque fois « deux » cases (deux simples ou une double). La dernière case restante, après le découpage de 21 trominos, ne peut donc être que double.

**3.** « Le graphe du cavalier » : voici l'une des solutions (en rouge).




**4.** « Comme sur un billard » : il faut et il suffit que $m - 1$ et $n - 1$ soient premiers entre eux (c.a.d qu'ils n'aient pas de facteurs premiers communs); $8 \times 5$ convient car 7 et 4 sont premiers entre eux tandis que $9 \times 13$ ne marche pas ($8 = 2 \times 4$ et $12 = 3 \times 4$).
Pour comprendre pourquoi, commençons par représenter un réseau de points formant un grand carré de $(n - 1) \times (m - 1) + 1$ de côté (sur l'exemple de la figure $m = 5$, $n = 4$ et le côté est $4 \times 3 + 1 = 13$ points.
On peut alors paver ce grand carré de $(n - 1) \times (m - 1)$ rectangles qui contiennent chacun, sur leur longueur, m points et sur leur largeur, n points (voir figure).

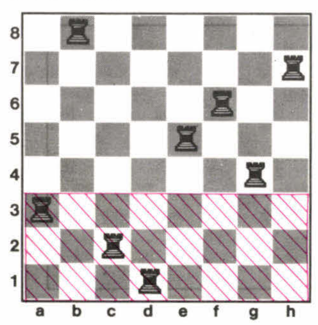



Les points vont représenter les centres des cases de l'échiquier $m \times n$ (dont on a tracé en pointillés un exemplaire en bas et à gauche).
Le parcours du Fou (avec rebonds) sur cet échiquier : A B C D E F G peut être alors « déplié » par symétrie sur le réseau de points du grand carré en A B C' B' D' E' F' G' H' (BC = BC'; C'D' = CD etc.). Le blocage du Fou se traduit par la rencontre de ce parcours diagonal avec l'un des sommets des rectangles tracés (ici en G', pas avant!). Or dans un échiquier de largeur m et de hauteur n, pour que le parcours du Fou soit « complet » il faut (et il suffit) que ce parcours vienne frapper m fois sur les côtés horizontaux. En ce qui concerne le parcours déplié, cette condition demande qu'il traverse m horizontales avant d'échouer sur un sommet d'un des rectangles et que donc ce sommet se trouve à hauteur $(m - 1) \times (n - 1)$. D'un autre côté, le point a clairement pour hauteur le plus petit commun multiple entre $(m - 1)$ et $(n - 1)$. En somme le plus petit commun multiple doit être égal à $(m - 1) \times (n - 1)$ si on veut que le parcours du Fou soit complet. Ou encore il faut que $(m - 1)$ et $(n - 1)$ soient premiers entre eux.

**5.** « Échiquier cylindrique » : sur un échiquier cylindrique les équations traduisant que deux Dames placées en (i, ti) et (j, tj) s'attaquent sont : a. ti = tj ou b. ti − tj = i − j (mod 8) ou c. ti − tj = j − i (mod 8). Ce (mod 8) signifie que les deux nombres de part et d'autre de l'inégalité ne diffèrent que par un multiple de 8. Soit (i, ti) (i = 1...8) une disposition des 8 Dames pour laquelle a. n'est jamais vérifiée (les 8 Dames se trouvent sur des lignes différentes). On va montrer qu'on peut toujours trouver deux Dames telles que b. soit vérifiée. Ce qui entraînera qu'il n'existe aucune solution au problème des 8 Dames sur un échiquier cylindrique.
Considérons, en effet les 8 restes r1, r2,... r8 (positifs ou nuls) des divisions de t1 − 1, t2 − 2, ... t8 − 8 par 8. Ces restes ont des valeurs comprises entre 0 et

7. S'ils étaient tous différents, on aurait (t1 − 1) + (t2 − 2) + ... (t8 − 8) = r1 + r2 ... + r8 = 0 + 1 + 2 + ... + 7 (mod 8) = 28 (mod 8).
Or puisque les ti sont tous différents (et compris entre 1 et 8) t1 + t2 + ... + t8 = 1 + 2 + ... + 8. D'où (t1 − t1) + (t2 − 2) + (t8 − 8) = 0. On devrait donc avoir 0 = 28 (mod 8); ou encore 28 multiple de 8! Deux restes sont donc égaux : ri = rj. Ceci est équivalent à ti − i = tj − j (mod 8). D'où le résultat.
On peut remarquer que la condition c. ne sert à rien : une solution du problème des 8 Dames n'a pas de solution non plus sur un échiquier cylindrique où on limite les attaques aux diagonales « montantes ». Ce problème n'a d'ailleurs jamais de solutions, quelle que soit la dimension de l'échiquier. Démonstration inchangée quand n est impair.

**6.** « Le jeu des Tours » : le premier joueur doit placer une Tour en b8 (ou e5) de façon à former une position ayant une signature impaire (le deuxième n'a pas de choix pour placer la huitième tour). Pour calculer la signature d'une position, voici une méthode rapide : compter pour chacune des Tours, le nombre de Tours se trouvant dans le sous échiquier rectangulaire, dont la Tour en question est le sommet en haut et à gauche (figure). Puis faire la somme.



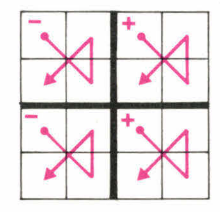

*Pour la Tour en a3 on compte deux Tours dans le rectangle hachuré.*

Dans notre figure, cela donne 2 + 6 + 1 + 0 + 1 + 1 = 11 qui est bien impair. C'est une position gagnante pour le 1er joueur.

**7.** « patchwork » : vous aviez sous les yeux l'unique (?) façon de colorier les 64 cases avec 9 couleurs de façon à ce que jamais 2 cases de la même couleur ne soient sur la même ligne, colonne ou diagonale. Je ne connais pas de démonstration de l'unicité.
8 couleurs ne seraient pas suffisantes : cela impliquerait que l'on pourrait combiner 8 des solutions du problème classique des 8 Dames sans superposition. Or c'est impossible car chacune de ces solutions a au moins 3 Dames dans la zone constituée des 20 cases a3 → a6, h3 → h6, c1 → f1, c8 → f8 et d4, d5, e4 et e5. Et 7 × 3 est déjà supérieur à 20.

## ... des carrés des carrés

Séparons notre carré 8 × 8 en seize carrés de quatre. On obtient ainsi seize cases que l'on numérote de 1 à 16 selon le modèle de Dürer : le carré inférieur droit correspond à la case 1... et la case 16 est le carré supérieur gauche. Plaçons dans la case 1 les quatre premiers nombres (1, 2, 3, 4) puis les quatre suivants dans la case 2... jusqu'à la case 16 où l'on dispose les quatre derniers nombres (61, 62, 63, 64). Ainsi, la somme des nombres de chacun des quatre carrés intérieurs est égale à 520, comme celle du carré du milieu.
Il ne reste plus qu'à disposer, dans chacune des seize cases, les quatre nombres, afin que la somme de chaque rangée, colonne ou diagonale du grand carré (8 × 8) fasse 260. En tâtonnant, on s'aperçoit qu'une seule combinaison est possible :



Ce schéma est reproduit dans chacun des seize « sous-carrés » (4 × 4). En − on place le moins élevé des quatre nombres et en + le plus élevé.
On obtient finalement :

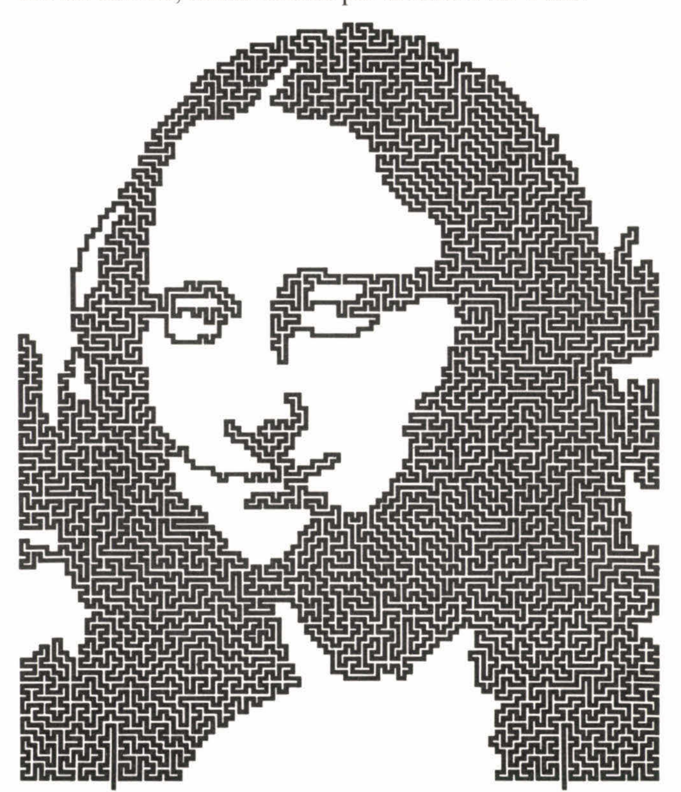
| | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 61 | 63 | 12 | 10 | 5 | 7 | 52 | 50 |
| 64 | 62 | 9 | 11 | 8 | 6 | 49 | 51 |
| 17 | 19 | 40 | 38 | 41 | 43 | 32 | 30 |
| 20 | 18 | 37 | 39 | 44 | 42 | 29 | 31 |
| 33 | 35 | 24 | 22 | 25 | 27 | 48 | 46 |
| 36 | 34 | 21 | 23 | 28 | 26 | 45 | 47 |
| 13 | 15 | 60 | 58 | 53 | 55 | 4 | 2 |
| 16 | 14 | 57 | 59 | 56 | 54 | 1 | 3 |

## ... de Circuit

Quel fiasco! Le circuit proposé page 64 du n° 26 comportait une énorme et lamentable erreur : le transmetteur B permettait en effet une « réelle » remise en jeu. La boucle perpétuelle était inévitable et le score dépassait (largement) nos prévisions.
Les lecteurs à qui cette boucle « miracle » a échappé, ont atteint des résultats avoisinant le millier de points, ce qui n'est pas négligeable... Mais très loin des scores infinis atteints par la cinquantaine de petits futés qui ont trouvé la « voie de la perfection ».
Parmi ces gagnants potentiels, nous avons tiré au sort la lettre de Richard David, 115-117, rue Jean-Bleuzen 92170 Vanves qui gagne donc un abonnement d'un an à *J. & S.*

## ... de qui est-ce?

Sous un labyrinthe de Philippe Fassier, page 57, se cachait le visage de Mona Lisa, la Joconde, l'inconnue la plus célèbre du monde, immortalisée par Léonard de Vinci.



## Mutants

Une erreur de fabrication a fait disparaître dans *Mutants*, le jeu en encart du n° 26, le potentiel de déplacement des pions, le voici : Mutant - 1 : 4; Mutant - 2 : 6; Mutant - 3 : 8; Mutant - 4 : 10.
Vous avez maintenant en main tous les éléments pour partir à la conquête de Terra XII.

## Noxcaelorum pour ZX

*Le Château de Noxcaelorum* a trouvé un adaptateur pour ZX 81 en la personne de Monsieur Peltier de Juan-les-Pins. En voici le listing :

```
   1 REM LE CHATEAU DE
   2 REM NOXCAELORUM
   3 REM ADAPTATION POUR ZX 81
   4 REM PAR P.PELTIER
   9 LET T=0
  10 PRINT "TAPEZ UN NOMBRE (000
/999)"
  20 INPUT Z
  30 PRINT "DIFFICULTE(1 A 50)"
  40 INPUT NI
  50 PRINT "POSITION EN X"
  60 INPUT X
  70 PRINT "POSITION EN Y"
  80 INPUT Y
  90 PRINT "DIRECTION:1=NORD/2=E
ST/3=SUD/4=OUEST"
 100 LET D=Z
 110 LET F=Z+(1/Z)
 120 LET C=SQR (Z)
 130 LET Z=F*C
 140 LET Z=TAN (Z)*100
 150 LET Z=ABS ((INT (Z)-Z))*100
 160 LET Z=INT (Z/10)
 170 PRINT AT 10,0;"+-----------
---------------------+"
 180 PRINT "POSITION X=";X;"    Y
=";Y
 190 PRINT "+-------------------
------------+"
 200 PRINT "ACTION=====>"
 205 INPUT DI
 206 PRINT DI
 210 LET T=T+1
 220 IF DI=1 THEN LET Y=Y+1
 230 IF DI=2 THEN LET X=X+1
 240 IF DI=3 THEN LET Y=Y-1
 250 IF DI=4 THEN LET X=X-1
 260 LET B=INT (ABS (SIN (D+(X+Y
)))*5)
 270 LET C=ABS (COS ((X*Y)+(T*D)
))*1000
 280 LET C=INT (C)
 290 LET C=C/1000
 295 LET N=X+Y
 300 IF N=Z AND T>NI THEN LET B=
7
 310 LET N=B+C
 320 PRINT "VALEUR=====>";N
 325 IF INT (N)<>2 THEN GOTO 170
 330 IF INT (N)=2 THEN PRINT "CH
ASSE(O/N)"
 335 INPUT A$
 340 CLS
 350 IF A$="O" THEN GOTO 380
 360 GOTO 170
 370 LET PT=INT (RND*100)
 380 PRINT "COMBIEN DE PV?"
 390 INPUT PV
 400 PRINT "COMBIEN DE PM?"
 410 INPUT PM
 420 PRINT "COMBIEN DE PF?"
 430 INPUT PF
 440 PRINT "COMBIEN DE CA?"
 450 INPUT CA
 460 PRINT "QUELLE ARME?"
 470 PRINT "TAPER LE NOM OU ""0"
"SI AUCUNE"
 480 INPUT A$
 490 IF CODE A$( TO 1)=38 THEN L
ET BN=40
 500 IF CODE A$( TO 1)=40 THEN L
ET BN=20
 510 IF CODE A$( TO 1)=52 THEN L
ET BN=10
 520 LET PT=(PM+PV+PF+100+BN)/CA
+.1
 530 FOR I=1 TO PV
 535 PRINT ".";
 536 NEXT I
 537 PRINT
 540 LET RT=INT (RND*100)
 550 IF RT<=PT THEN PRINT "TOUCH
E.+";INT (RT/2.5);" PV OU PM"
 555 IF RT<=PT THEN GOTO 580
 560 PRINT "RATE..."
 570 SCROLL
 571 SCROLL
 580 PAUSE 100
 581 CLS
 582 GOTO 170
```

• Par ailleurs, une erreur s'est glissée dans le texte du logiciel : page 47, au point 6, il faut lire « divisez XZ par CA » et non par PC.

## La TI 57, ça trompe énormément...

Laissons la parole à Joseph Daraio, de Joeuf, pour qui la TI 57 n'a manifestement plus de secret : « Tout le monde sait que la TI 57 classique ne possède pas de mémoire permanente.

Voici comment la doter d'une mémoire « pseudo-permanente ». Faire le programme suivant : LRN, 2nd Exc SST, 2nd Lbl 0, LRN; ensuite, RST, R/S, INV STO 3, +/−, +/−.

Arrivé à ce stade l'écran s'éteint. Appuyer sur CLR, il se rallume; mais si vous essayez d'effectuer un calcul, il sera erroné (ceci est très amusant lorsque l'on prête sa TI à un copain). Alors, faire LRN, 2nd Del, 2nd Del. Là, taper le programme que vous aimeriez utiliser en cours, mais dont vous ne pouvez pas amener le listing, ou bien introduisez vos anti-sèches sous forme codée (le code des touches). A la fin de votre programme taper LRN pour revenir en mode calcul, puis INV STO 3, +/−, +/−. Et voilà votre TI a l'air éteint. Qui penserait que votre brave TI 57 conserve en mémoire un programme! Une fois en classe faire 2nd Fix 3 puis 2nd Fix 9 et la voilà prête!

Bien sûr il ne faut jamais mettre l'interrupteur sur OFF et il vaut mieux la charger la veille. »

## Fief : quelques précisions

Le magnifique jeu de Philippe Mouchebeuf, Pion d'or 81 de *J. & S.*, édité par International Team, connaît le succès qu'il mérite. Cependant, certains joueurs nous ont fait part de quelques problèmes soulevés par la règle. L'auteur nous a suggéré les mises au point ou modifications suivantes :

• **phase 1 § 2** : il est permis de rendre à chaque tour une ou plusieurs cartes au banquier, afin d'en recevoir d'autres. Cela se fait juste avant qu'il distribue les cartes (ce qui réduit la part du hasard).

• **phase 2. a** : les villages possédés ne rapportent pas d'écus (sinon l'inflation menace et la monnaie vient vite à manquer).

• **phase 6 § 4** : quand un seigneur s'empare de la capitale d'un fief et qu'il n'y a pas de roi, il devient le légitime propriétaire de tout le fief; il prend la carte « titre de noblesse » à l'ancien propriétaire et la donne à un de ses seigneurs. Mais ne devient pas roi pour autant!

• un joueur peut poser une carte-parade pour aider un allié.

• le propriétaire d'un village peut s'allier avec un autre joueur (qui vient par exemple le défendre).

• chaque joueur dispose ses cartes seigneur devant lui (et non pas sous le bord du plateau de jeu).

• la simulation de la résistance des villageois a lieu pendant la phase déplacement (et non la phase combat).

• le pion-soldat que reçoivent les nouveaux possesseurs de fief (phase 6 § 5) est placé dans la capitale du fief. Tous les pions-soldats de l'ancien propriétaire sont retirés du fief et remis à la banque.

• famine et mauvais temps durent tant qu'une carte-parade appropriée ne sorte (et pas seulement pendant un tour de jeu).

• un seigneur peut avoir plusieurs titres de noblesse (couronne).

• quand un seigneur titré est éliminé, son titre revient à un autre seigneur du même joueur, son « frère ».

• un roi qui exerce son droit de garde sur un fief est considéré comme le propriétaire du fief (bien qu'il ne puisse pas s'approprier le titre tant qu'il ne possède pas la capitale). Il touche tous les revenus (moulins, pressoirs, taille seigneuriale), peut faire construire moulins, pressoirs et châteaux. Enfin, il joue la résistance des villageois, si le fief est attaqué.

• un joueur qui n'a plus ni village, ni seigneur, est éliminé.

Bien entendu, vos questions et vos commentaires restent les bienvenus et nous continuerons à y répondre.



**1.** le niveau des personnages : la table de la page 23 de *MEGA* est indicative. Elle sert au meneur de jeu pour avoir très rapidement une idée de la force du groupe de personnages qui pénètrent dans son univers. Ainsi, à la question « est-il possible d'avoir un personnage de niveau 3, 4 ou 5 pour pratiquer le scénario *Rapt à Gestrac?* la réponse est oui.

**2.** armes à feu et armes blanches : la CA (classe d'attaque) d'une arme est uniquement utilisée pour les armes blanches, c'est-à-dire armes de jet et armes utilisées manuellement à l'exclusion de celles qui envoient un projectile, quel qu'il soit (balle, rayon). Dès qu'une arme à feu ou à rayon est utilisée il faut regarder la table de la page 113. Exemple : A tire sur B à 20 mètres avec un Lüger. A calcule son pourcentage de précision au tir (par exemple 48 %). Sur la table des armes à feu, au croisement de la rangée « Lüger » et de la colonne « 25 mètres », A lit + 5. Le joueur A fait un tirage de pourcentage et doit ajouter la valeur 5 lue sur la table. Si le résultat de cette somme est supérieur à 48, il rate. Si elle est inférieure ou égale, il touche. S'il touche, il lance 4 dés (voir colonne dégâts), son adversaire perd en Vitalité la somme des points réalisés aux dés.

**3.** « Que veut dire le nombre de dés à lancer sur chacune des fiches de résidents et créatures, dans la case Force? » C'est le nombre de dés qu'il faut lancer pour savoir quels sont les dégâts occasionnés à un objet. Dans *MEGA*, page 20 vous avez pu lire que la plupart des humains détruisent les objets en fonction d'une succession de lancers de 4 dés, en perdant 1 point de Force par tour, et en reti-

*Dans les trois semaines qui ont suivi sa parution* MEGA *s'est vendu à plus de 50 000 exemplaires!* MEGA *est donc devenu le jeu de rôle le plus répandu en France. Le temps est venu de répondre à votre courrier, aussi abondant que sympathique, de rendre plus précises certaines règles, et de formuler celles qui faisaient défaut.*

rant autant de points à l'objet que la somme des points réalisés aux dés. Les humains « moyens » lancent 4 dés, mais en revanche certaines créatures ou résidents ont des capacités destructrices – hélas pour vos personnages – beaucoup plus élevées. Un tigre (page 66) a le droit à 5 dés à 6 faces par tour, un Golem à 6D6, etc. C'est le Meneur de jeu qui effectue ces lancers. La créature perd 1 point de Force par lancer, comme les humains.

**4.** Les pourcentages d'aptitude positifs supérieurs à 100 ou inférieurs à zéro... Que faut-il faire de ces valeurs?
Après mûre réflexion voici ce qui nous semble être la meilleure solution.

• les pourcentages d'aptitude (ou de réussite) qui sont inférieurs à – 10 (par exemple – 11, – 30, etc.) sont égaux à zéro. Donc, 0 % de chance de réussir l'action envisagée. Inutile d'essayer, la certitude est l'échec;

• les pourcentages compris entre – 9 et 0 sont ramenés à 1 % de chance de réussir. C'est-à-dire une chance très faible, mais une chance quand même. C'est la réussite du premier coup en golf à plus de 250 mètres (comme cela s'est produit), l'action presque impossible qui advient.

• les pourcentages supérieurs à 100 sont pris comme s'ils étaient égaux à 100, mais ne doivent pas être notés 100 sur les feuilles de jeu. Voici pourquoi : il arrivera dans certains scénarios très difficiles que certaines actions soient marquées d'un malus extrêmement fort. Par exemple l'ouverture d'une porte secrète spéciale, très complexe, très rare est frappée de – 40 au pourcentage de réussite avant lancer des dés. Un personnage qui aura habituellement 50 % de chances de réussir à crocheter une serrure, n'aura cette fois que 10 % (50 – 40 = 10). Celui qui a « 120 % » aura encore 120 – 40 = 80 % de chances de réussir. Il est donc important de conserver les pourcentages supérieurs à 100 tels qu'ils sont, même si couramment ils entraînent la certitude de réussir l'action envisagée.

**5.** le temps : sauf exception c'est le temps dans le jeu qui est pris en considération, c'est-à-dire un temps qui s'écoule 6 fois plus vite que dans la réalité.

**6.** L'apparence des personnages : non, les personnages de *MEGA* ne sont pas forcément des géants. C'est simplement que vous privilégiez la Force. N'oubliez pas que vous avez trois grilles à remplir pour « construire » un personnage et que dans chaque grille vous êtes libre de répartir les points amenés par les dés comme bon vous semble. Le choix du joueur est réellement décisif.

**7.** Résistance au transfert : il faut prendre en compte les points « courants » et non les points de « base ». Les points courants étant les différentes valeurs des caractéristiques au moment donné où on les prend en compte. C'est normal, il n'est pas réaliste de faire une tentative de transfert en étant psychiquement épuisé. A l'inverse, un résident qui a déjà perdu des points de volonté (si c'est le cas) est moins résistant psychiquement et est donc plus facilement investi par le personnage. Autre problème soulevé : « un rhinocéros n'est pas spécialement musclé du cerveau et a pourtant une forte résistance au transfert, pourquoi? ». Nous avons fait le choix de rendre plus sensibles au transfert (et donc à une action psychique) les êtres doués d'une certaine intelligence. C'est précisément en raison de son « archaïsme » psychique que le rhinocéros n'est que peu sensible au transfert. Les êtres intelligents (peu ou prou) sont donc plus sensibles au transfert à moins qu'ils disposent de capacités de magicien, ce qui, là aussi, est parfaitement normal.

**Scénarios :** nous sommes en train de lire et de tester ceux que vous nous avez envoyés. *J. & S.* prépare bien sûr ses propres créations. A suivre...

**Figurines :** pour l'instant, pas de figurines pour *MEGA*.

**Nouveaux pourcentages de réussite :** créée par Philippe Lhoste d'Orthez, l'aptitude à « se faire comprendre par geste ou à comprendre les gestes d'autrui » est (mC + mI + mA) × 4. N'oubliez pas de nous faire part de ceux que vous avez imaginés pour que tous les joueurs en profitent.

**Erratum :** dans le listing destiné à tirer sur micro un personnage de *MEGA* (*J. & S.* n° 26) à la ligne 170, il faut taper 6 et non 5, sans quoi votre dé n'aurait que 5 faces; ce qui rend les personnages un peu anémiés.

# AVIS AVIS AVIS

## Rencontres

• Deux rencontres internationales de bridge auront lieu prochainement à Paris. L'équipe Martell (Chemla, Lebel, Perron, Soulet) rencontrera l'Overseas Trade Center (Garozzo, De Falco, Lauria, Mosca) les 15 et 16 mai, à 15 h et 20 h 30 à la Maison du bridge, 73, avenue Charles-de-Gaulle 92200 Neuilly (droit d'entrée 25 F). Le 16 juin à 20 h 30, la même équipe Martell rencontrera les champions du monde américains au Palais de Chaillot, dans le cadre de la Coupe d'Or Cino Del Duca (droit d'entrée 30 F).

• Les grandes compagnies de l'Est parisien, association de jeu d'histoire, organisent leur convention annuelle les 19 et 20 mai prochain au CISP, 6, avenue Maurice-Ravel 75012 Paris. Au programme, démonstration et initiation aux wargames et jeux de rôle avec figurines et un concours de la plus belle figurine (15 et 25 mm) tous genres et époques.

• ICCA organise les 19 et 20 mai prochains le premier championnat européen de Xiang Qi au Cercle de l'American Legion, 49, rue Pierre-Charron, 75008 Paris. Inscriptions auprès de M. Wohrer, ICCA, 1 bis, rue Mornay, 75004 Paris.

• Uniquement pour les 10/17 ans, stage d'anglais et d'échecs à Hastings (en Angleterre) du 6 au 27 juillet. 4 670 F tout compris, même les inscriptions aux tournois. Inscriptions à Homestay, 5, rue Boudreau, 75009 Paris. Tél. : 265-50-40.

• Le Bénédictine Game Club de Saint-Malo et le Centre culturel de Combourg organisent en juillet des rencontres-jeux à

Combourg : « Wargames + *D & D* + *Diplomacy* ».

Une semaine de jeux, hébergement (sous tente) et repas compris : 800 F. D'autres jeux sont également prévus (jeux de lettres, de société, sur micro-ordinateurs...). Inscriptions (avec une enveloppe à son nom timbrée à 3,60 F) auprès d'Alain Beaussant, La Motte-aux-Rochers, Québriac, 35190 Tinténiac.

• Le Golfe Bleu organise deux festivals de Tarot d'une semaine à Beauvallon-sur-Mer : du 22 au 28 juillet et du 29 juillet au 4 août. Festivals placés sous l'égide de la Fédération française de Tarot. Hébergement sous paillote ou bungalow. Pour une semaine 1 350 F (tout compris : logement + repas + tournois). Inscriptions : Golfe Bleu, BP 126, Beauvallon - sur - Mer, 83120 Sainte-Maxime. Tél. : (94) 96-07-25.

## Recherche de partenaires

• Cherche aventuriers dans le Puy-de-Dôme pour créer un club de jeux de rôle. Fabien Reygrobellet, 9, rue des Rosiers, 63200 Riom.

• Jeune fille d'Ajaccio cherche partenaires pour l'initier aux jeux de rôle. Marie-Christine, tél. : (95) 20-47-39 (le soir).

• Cherche partenaires dans la région de Liège pour jouer aux jeux de rôle *(MEGA, D. & D., ...)* ou aux échecs, backgammon, Othello (débutants). Jean-Marc Baps, rue Gilles-Magnée, 142, B-4300 Ans, tél. : (041) 46-08-20.

• Nicolas Mailfait, 14 ans, cherche partenaires pour wargames et jeux de rôle; et correspondants(es) pour échanger idées et scénarios... 38, rue de la Vieille-Ville, Gironne, 08200 Sedan. Tél. : (24) 29-70-53 (soir et repas).

• Didier Rosentraub, à Saint-Vrain (91770). Tél. : (6) 082-37-69 aimerait rencontrer des amateurs de jeux de rôle *(MEGA, D. & D.)* de niveau 1 ou 2 pour partir à l'aventure. Et amateurs de tous jeux de table pour quelques soirées par mois.

• Recherche partenaires pour jouer sur *Apple II* aux jeux de la gamme S.S.I. (*Computer Ambush, Fighter command, Guadalcanal campaign,* etc.). Contactez J.-P. Tilquin, 166, rue Marcadet 75018 Paris. Tél. : 251-21-04.

• Jean-Bernard Hentz cherche à créer un club *Wizardry* par correspondance. On pourrait y échanger des idées, trucs, personnages, matériel, etc. 11, route d'Auxerre, 10120 Saint-André-les-Vergers.

• Archilla Bernard recherche partenaires pour jeux de rôle (débutants ou confirmés) : 43, chemin des Riches, 84140 Montfauet (près d'Avignon).

## Avis des clubs

• Le club de la Licorne (jeux de simulations avec figurines, et jeux de rôle) s'est installé au Centre culturel et artistique Jean-Lurçat, av. des Lissiers, 23200 Aubusson, tél. : (55) 66-33-06.

• La Bourse aux modules vient de décider d'inclure *MEGA* dans sa liste. Rappelons son principe : vous envoyez un de vos propres modules (principalement *D & D, AD & D, Space Opera, Runequest, Call of Cthulhu* et désormais *MEGA*) et en retour vous recevez le module d'un autre meneur de jeu. Chaque module doit avoir 25 pages maximum. Les cartes et dessins sont recommandés. De plus, chaque module sera noté et jugé par un jury qui décernera ses prix au mois de décembre de chaque année. La Bourse aux modules : 1, rue du Liard, 67400 Illkirch (joindre une enveloppe timbrée pour la réponse).

• Le Centre des jeunes et de la culture de Lescar (64230), proche banlieue de Pau, a créé une nouvelle activité : « Réflexion et stratégies ».
Ce club s'adresse à tous : jeux de stratégie (Djambi, Fief...), tactiques (go, échecs à trois...) de rôle (D. & D., ...) Diplomacy... Réunions mercredi et samedi après-midi. Adhésion 30 F. Renseignements auprès de Bertrand Rafin ou Hervé Rozier à la C.J.C. de Lescar. Tél. : (59) 62-57-75.

• The Wandering Undeads a changé d'adresse : Marc Valckenaers, 1739 A, chaussée de Wavre, B. 1160 Bruxelles. Tél. : (02) 660-86-92.

• Prochaines festivités de la ludothèque de la Maison pour tous Léo-Lagrange de Bourg-Cestas (33160) :
le 22 mai : présentation de Ascension par son inventeur Rémy Durens;
le 26 : tournoi de tarot en parties libres (3 rondes);
le 5 juin : présentation de Civilization;
le 16 : tournoi de Scrabble en duplicate;
le 19 : présentation de Mafia.
Informations : A. Cornut. Tél. : (56) 78-11-93.

## Les bonnes occasions...

• Achète n^os 1 et 2 de *J. & S.* Faites proposition à Christian, tél. : 726-23-09 (le soir).

• Achète tous les numéros de *J. & S.* épuisés (avec encart à l'intérieur), ainsi que Casus Belli. Patrick Volto, 3, allée de Québec, 33600 Pessac. Tél. : (56) 36-55-51.

• Recherche n^os 1, 2, 3, 4, 6, 7, 9 de *J. & S.* Téléphonez (heures de bureau) à Véronique Boyer (91) 52-56-63. On peut laisser un message.

• Help! Frédéric Rossi est à la recherche des n^os 2 et 3 de *J. & S.* avec encarts et pions évidemment. 1, rue du Comte-Vert, 06300 Nice.

• Vend Runequest (état neuf) avec début de traduction, prix à débattre. Guy Félix 3, square des Aulnes 77500 Chelles, tél. : 008-96-75.

• Philippe Delqué, 7, rue de Savoie à Castres 81100 vend *'43* (100 F) et *Yorktown* (70 F) ou 150 F les deux.

• Hugues Bonfils vend un *Zargo's Lord* neuf (sans extension) 120 F. Tél. : (25) 85-19-28.

• Vend *Kingmaker,* 80 F; *Odyssey,* 80 F; *France 1940,* 140 F et *Kroll & Prumni*, 100 F. Très bon état. Jean-Pascal Rugiero, 33, rue du Général-de-Gaulle, Ban-St-Martin, 57050 Metz, tél. : (8) 730-50-70.

• Besoin urgentissime d'un *ZX 81* d'occasion (2 ans maxi) avec ou sans extension (si avec extension, alors uniquement extension RAM 16 K ou carte couleur – Pentron par exemple – mais pas carte couleur seule). Pour 400 F maxi un ZX sans extension. Téléphonez au (6) 423-76-11.

• Frédéric Marceaux cherche scénarios et modules pour *Amirauté,* et des joueurs de wargames et de jeux de rôle dans la région de Chauffailles. 10, rue du Beaujolais, 71170 Chauffailles. Tél. : (85) 26-41-74.

• Urgent, vend micro-ordinateur TRS 80, modèle III (nov. 83) 32 K + Drive Ø + livres, pour

10 000 F. Yann-Ber Pont, 4, rue de Savoie, 29000 Quimper. Tél. : (98) 52-94-30 (heures repas).

• Vend Zargo's Lords (150 F), East & West (150 F), D. & D. (anglais, 125 F). Bon état. Jean-Luc Perrin, HLM La Chaume, entrée 2, 13700 Marignane. Tél. : (42) 88-61-53.

• Jean-Marc Hombert vend un Vectrex neuf (déc. 83) + Scramble, Narzod et Spike, pour 2 000 F. Tél. : 757-53-86 à Levallois-Perret (après 20 h).

• Vend Odissey et York Town d'International Team. Tél. : (37) 29-43-65 à Alain (le week-end).

• Vend Oric-1 48 K + Alim. + cordons + 3 cassettes + nouveaux jeux d'ordinateurs en basic. Très peu servi. 1 800 F. Frédéric Chevalier, 4, rue Changarnier, 75012 Paris.

## Messages

• Georges Sans cherche l'utilité de l'Anneau de mort dans Sorcellerie; et l'entrée du 10e niveau : par l'ascenseur ou l'escalier? Qui veut l'aider? 3, rue Van-Gogh, 31300 Toulouse.

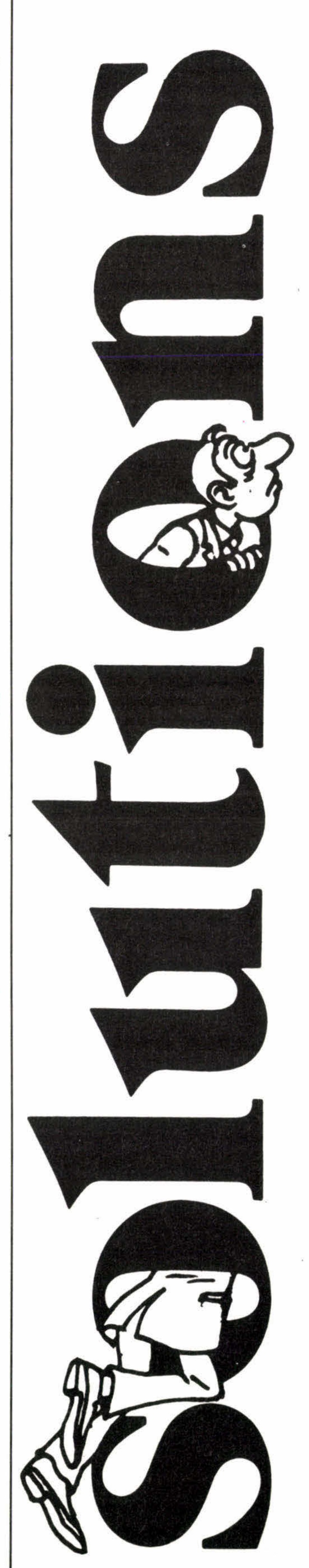
## Boutiques nouvelles

• Mimicry s'installe également à Lille (59800) : 43, rue d'Amiens.

• Deux nouvelles micro-boutiques JCR à :
Clermont-Ferrand : 40, rue Blatin;
Marseille : 74, rue Raymond-Rostand.

• Sivea Informatique s'installe à :
Montpellier : 3, rue Anatole-France. Tél. : (67) 59-09-00
Nice : rue Offenbach. Tél. : (93) 39-29-09.

• Stratéjeux tient boutique à présent : 13, rue Poirier-de-Narçay, 75014 Paris. (Mo Porte d'Orléans). Tél. : 545-45-87.




## PAGE 11

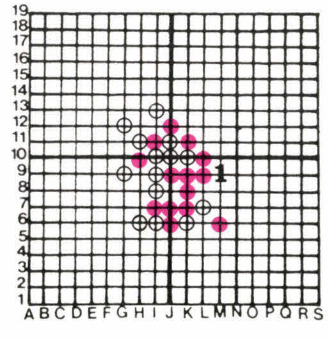
**Échecs électroniques :**
1. Tf6!! car si 1. ... F × f6; 2. e5, Ce4; 3. F × e4, h6; 4. D × h6+, Rg8; 5. Dh7 mat.
Et si 1. ... d × c3; 2. e5, Ce4; 3. F × e4, h6; 4. T × h6+, F ×h6; 5. D × h6+, Rg8; 6. Dh7 mat.
La partie se termina ainsi 1. ... Rg8; 2. e5, h6; 3. Ce2, 1-0.

## PAGE 48

**Découvrez... le Srand :**
**Diag. A :** b5 – b6 (c7 × a5 × c3); b2 × d4 × f6 × h4 (g4 × i4 × i2 × g2); g1 × g3 × e5 × c7 × a9.
**Diag. B :** e3 – d4 (d5 × d3 × b3); f2 – e3 (c5 × c3); e1 – d2! (c3 × e1 = S); g1 – h2!! (e1 × e5 × g5); h2 × h4 × f6 × d8 et le pion d devient Sultan inexorablement.
**Diag. C :** (g7 – h6) i5 × g7 (c7 – b6); a5 × c7 × e5 (i6 – i5)!!; i4 × i6 (i7 × i5 × g5); h4 × f6 × f8 × d6 × f6 (h7 × f7 × f5 × d5 × d3 × f3 × f1 × d1 × b1) a1 × c1 (a6 – a5); a4 × a6 (a7 × a5 × c3 × a1 = S).
**Diag. D :** a3 – a4! (a5 × a3) e3 – d4! (c5 × e3) c1 – d2!! (e3 × c1 = S) g6 – g7!! (c1 × c7 × e7) g7 – h8 (a3 × c3) h8 – g9 = S!!
Et même le Sultan e7 ne peut échapper à la rafle. Par exemple : (e7 – b7) g9 × a9 × c7 × i7 × i3 × b3 × b8 × f4.

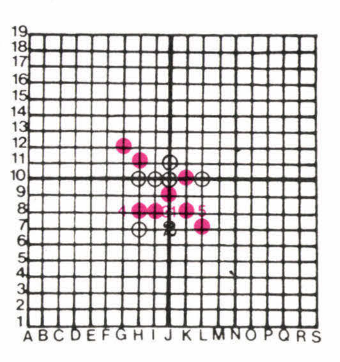
## PAGE 57

**PENTE**




**Problème 1**

JAUNE doit jouer en (1) afin d'empêcher ROUGE d'utiliser cette même intersection au coup suivant. Placé en (1) ROUGE a deux possibilités de réaliser un alignement de 5 pions (donc un PENTÉ) dès le deuxième coup; et ceci sans que JAUNE ne puisse l'en empêcher.




**Problème 2**

ROUGE joue en (1) et forme ainsi un "quatre ouvert" (il a donc deux possibilités de réaliser un PENTÉ). JAUNE joue en (2) brisant le "quatre ouvert" en prenant la paire de pions de ROUGE.
ROUGE se place alors en (3) et récupère sa position précédente de "quatre ouvert" mais JAUNE ne peut plus l'empêcher de réaliser un PENTÉ qui lui donnera la victoire, que ce soit à l'intersection (4) ou (5).

## PAGE 58

**Les villes cachées (par Hefberk) :**
ARLES – ARRAS – AURAY – AUTUN – BLAYE – CREIL – DIGNE – DIJON – DOUAI – DREUX – FEURS – FLINS – LILLE – LUNEL – MACON – MEAUX – MELUN – NANCY – NEXON – NIORT – NOYON – ORSAY – PARIS – REDON – REIMS – RODEZ – ROUEN – ROYAN – SEDAN – TULLE – UGINE – USSEL – VICHY.

**De sortie... (par Claude Abitbol) :**
La seule possibilité : Lucie va au café et Claude au cinéma.

**Club de jeux (par Françoise Seigneuret) :**
• Ne jouent qu'au bridge : la totalité des bridgeurs (ceux qui connaissent au moins 2 jeux – ceux qui jouent au poker et aux échecs) = 792 – 806 + 206 = 192.
• Ne jouent qu'au bridge et aux échecs : 806 – 320 – 206 – 213 = 67.
• Ne jouent qu'au poker : 829 – 806 + 67 = 90.
• Ne jouent qu'aux échecs : 618 – 806 + 320 = 132.

## PAGES 60 ET 61

**A Strasbourg (par Marie Berrondo) :**
**La gare :**
Temps passé à Strasbourg : 95 heures.

Retard total de l'horloge : 190 min.
Avance totale de la montre : $(12 \times 60) - 190 = 530$ min.
Avance par heure : 530/95 = 106/19 min.

Soit x le nombre d'heures passées à Strasbourg avant d'acheter le billet de retour :

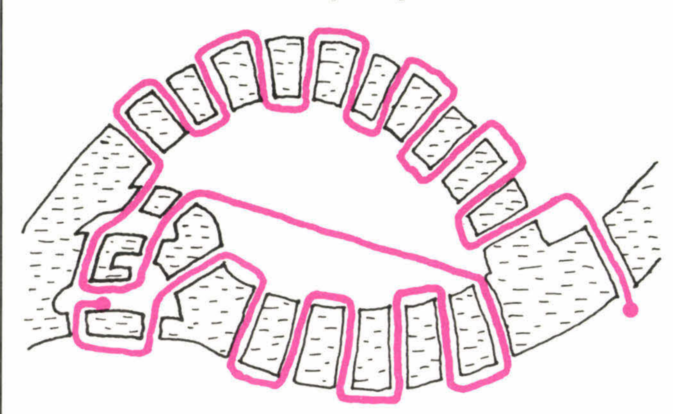
$x\,(1 + \frac{106}{19.60})$
$= (12\text{ h }13 - 15\text{ h }27)$
$= \frac{1246}{60}$
ou $x\,(\frac{1246}{19.60}) = \frac{1246}{60}$
Donc x = 19.
Il était 10 heures 27, quand j'ai acheté mon billet de retour.

**Les ponts couverts :**

C'est moi qui gagne le pari; puisque Martin ne pourra jamais passer une fois et une seule sous chaque pont en barque.

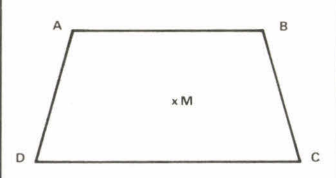
Pour ma part, il faut bien choisir mon point de départ. Ce sera soit la rive sud, soit l'île sud : ils ont tous deux un nombre impair de ponts.

Voici un exemple de parcours :



**La place Kléber :**

Soit ABCD, la place, et M, un point intérieur, la statue.




Propriété préliminaire :
MA + MB < AD + CD + BC
Utilisons quatre fois cette propriété, il vient :
MA + MB < AD + CD + BC
MB + MC < AB + AD + CD
MC + MD < BC + AB + AD
MD + MA < AB + BC + CD
Additionnons :
2 (MA + MB + MC + MD) < 3 (AB + BC + CD + DA)

soit : MA + MB + MC + MA < 3/2 (périmètre).
La somme des distances du point M à chacun des quatre sommets du quadrilatère, ne peut excéder trois fois le demi-périmètre (soit ici 870 m).
D'autre part :
MA + MB > AB
MB + MC > BC
MC + MD > CD
MD + MA > DA
Additionnons : 2 (somme des distances de M aux 4 coins) > périmètre.
La somme des distances de M aux 4 coins est donc supérieure au demi-périmètre (soit ici 290 m).
La statue de Kléber est n'importe où, à l'intérieur de la place.

**L'ancienne douane :**

Soient x, le nombre de pourboires reçus par Madame Z et y, celui reçu par son époux.
Nous avons : $x^2 - y^2 = 63 = 1 \times 3 \times 3 \times 7 = (x + y)(x - y)$
Nous avons donc 3 groupes de solutions possibles :

**1.** $(x + y = 9; x - y = 7) \Rightarrow (x = 8; y = 1)$
$\Rightarrow (x^2 + y^2 = 65$ = somme totale des pourboires du couple).

**2.** $(x + y = 21; x - y = 3) \Rightarrow (x = 12; y = 9)$
$\Rightarrow (x^2 + y^2 = 225)$.

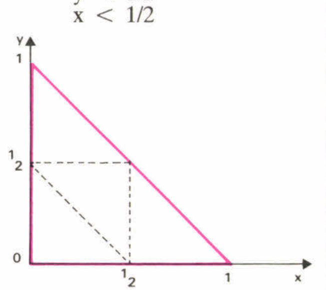
**3.** $(x + y = 63; x - y = 1)$
$\Rightarrow (x = 32; y = 31)$
$\Rightarrow (x^2 + y^2 = 1985)$.

Si Henriette a reçu 23 pourboires de plus que Maurice, c'est qu'elle en a reçu 32 et lui 9.
Si Paulette a reçu 11 pourboires de plus que Victor, c'est qu'elle en a reçus 12 et lui 1.
Martin, le troisième homme, a donc reçu 31 pourboires. C'est le mari d'Henriette. Ce sont eux qui ont gagné le plus : ils habitent à Souffelweyersheim.

**La petite France :**
Tarte à l'oignon, truite au bleu, crêpes flambées au kirsch et kouglof.

**Le palais de l'Europe :**
Soit x la probabilité d'une panne de machine.
Probabilité de 2 pannes simultanées :
$$3\,x^2\,(1 - x)$$
Probabilité d'une seule panne :
$$3\,x\,(1 - x)^2$$
D'où l'équation :
$3\,x\,(1 - x)^2 = 2\,[3\,x^2\,(1 - x)]$
Ce qui donne :
$(1 - x) = 2\,x$ ou $x = 1/3$.
Les 3 machines tomberont donc ensemble en panne avec une probabilité : $x^3 = 1/27$.
Soit à peu près 1 jour par mois, puisqu'il n'y a pas de visite le dimanche.

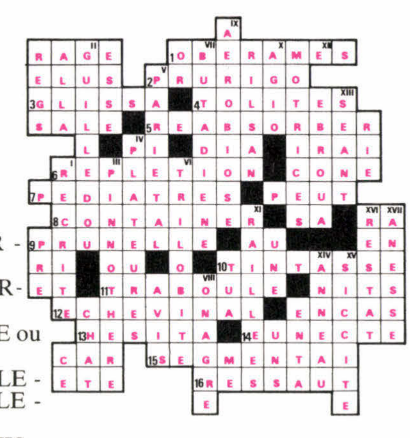
**La cathédrale :**
Supposons que le cierge ait 1 m de long.
Soient x et (x + y) les distances respectives des coupures avec la mèche.
$x + y < 1$
Pour pouvoir construire un triangle, l'égalité triangulaire doit toujours être respectée :
$1 - x - y < x + y$
$y < 1 - y - x + x$
$x < 1 - x - y + y$
Soit : $x + y > 1/2$
$y < 1/2$
$x < 1/2$




Sur la figure, le domaine des possibilités est en rouge; le domaine compatible avec la mise en triangle du cierge cassé est en pointillé.
La probabilité est donc égale au rapport des deux surfaces :
$\frac{1/8}{1/2} = 1/4$
Une fois sur quatre, on pourra former un triangle avec les trois morceaux du cierge.

## PAGES 62 ET 63

**Jeux de Lettres (par Benjamin Hannuna) :**
**Anagrille :**



**Du coq à l'âne :**

- SOL - SIL - AIL ou SIR - AIR
- FEU - FER - BER ou FAR - BAR - BAU - EAU
- MARK - MARE - MIRE ou LARE - LIRE
- AIGLE - BIGLE - BILLE - BELLE ou PILLE - PELLE - PERLE - MERLE
- LAPIN - LAPIS - LAVIS - LAVES - CAVES - CIVES ou CAVET - CIVET

**Les anaphrases :**
PANCARTE - PARTANCE
ANNAMITE - ANÉMIANT
TAMANOIR - RAMONAIT
DISCOUNT - CONDUITS
REBELLAT - BELLÂTRE

**Les cousins :**

- FÉRIÉ, FERLE, FERME, FERTÉ, FERUE
- NECTON, NEWTON
- GERÇURE, MERCURE
- TRAQUET, TRIQUET, TROQUET
- GALÈJE, GALÈNE, GALÈRE
- GAGERIE, GALERIE, GÂTERIE
- SÉIDE, SEIME, SEINE, SEIZE
- LACIS, LAPIS, LAVIS
- CARATES, GARÂTES, KARATÉS, PARÂTES, TARÂTES
- BARDAGE, CARDAGE, FARDAGE

**Le coup de Jarnac :**
MUR + W = WURM
SAIN + W = IWANS
GROIN + W = ROWING
FOLIOT + W = WITLOOF
TONNAGE + W = WAGONNET
USINAGES + W = WASSINGUE

**Top et sous-top :**
**1.** MÉNOPAUSE; SAUMONÉE
**2.** INTERLUDE; LUNETIER
**3.** CANTINIER; RACINIEN
**4.** CASE-WORK; COWPERS
**5.** BRISE-JET; BISTRÉE
**6.** COENZYME; NÉODYME
**7.** BABY-TEST; ABBAYES
**8.** HIDALGO; HOT-DOG
**9.** HÔTEL-DIEU; ÉOLITHE
**10.** SINGSPIEL; SINGLES

**La filière :**
PORT; TOPER; APÔTRE; CAPOTER; COAPTEUR; PECTORAUX.

## PAGE 66

**Les trois palindromes (par Louis Thépault) :**
La multiplication peut s'écrire :

$$\begin{array}{r} A\ B\ A \\ \times\ C\ C \\ \hline D\ E\ F\ E\ D \end{array}$$

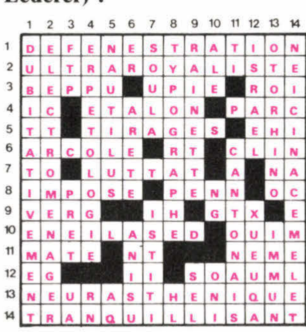
Tout repose sur le couple (C,A). Le connaissant, on déduit D (C × A se termine par D).
D'autre part, le résultat a cinq chiffres. On doit donc avoir D ⩽ A et D ⩽ C.
Lorsqu'on a un triplet (C,A,D) vérifiant ces deux conditions, il reste à voir si A × CC est suffisant pour donner un nombre commençant par D, puis dans ce cas, à faire varier B de 0 à 9.
On trouvera les trois solutions :

$$\begin{array}{r} 999 \\ \times 55 \\ \hline 54\,945 \end{array} \qquad \begin{array}{r} 555 \\ \times 99 \\ \hline 54\,945 \end{array} \qquad \begin{array}{r} 858 \\ \times 77 \\ \hline 66\,066 \end{array}$$

## PAGE 66

**Le numéro de Laurent (par Louis Thépault) :**
Si dans les six numéros, il n'y en a aucun à trois chiffres, la seule répartition possible est : 2 numéros à 1 chiffre; 4 numéros à 2 chiffres, qui s'écrivent AB, CD, EF, G0, G pouvant valoir 1.
A ≠ C ≠ E, ce qui fait qu'avec les numéros à 1 chiffre, il y aurait 4 équipes. Il y a donc un numéro à 3 chiffres et il est seul (utilisation du 1).
De même, c'est le seul numéro représenté de l'équipe. Les cinq autres numéros se répartissent : 3 numéros à 1 chiffre (2[e] équipe) et 2 numéros à 2 chiffres représentant la 3[e] équipe et ayant donc pour forme DE et D+1,0.
Les six numéros sont de la forme : A B C DE D+1,0 1FG.
Les dix chiffres sont représentés. Leur somme est donc 45 et on a : A + B + C + D + E + D + 1 + 1 + F + G = 45 (1).
D'après l'énoncé, 1FG est égal à la somme des autres numéros. On a donc : A + B + C + E + 20D + 10 = 100 + 10F + G (2).
Retranchons (1) de (2). On obtient :
18D = 47 + 11F + 2G (3).
De (3), on déduit F impair. Le 1 étant utilisé et 1FG étant inférieur à 170, on a F = 3 ou 5.
Avec F = 3, impossible.
Donc, F = 5 et (3) donne G = 3 avec D = 6.
Les six numéros sont alors de la forme :
A, B, C, 6E, 70 et 153 (A, B, C, E se répartissant les valeurs 2, 4, 8, 9).
Le numéro de Laurent est le 153.

**Mots croisés (par Jacques Lederer) :**

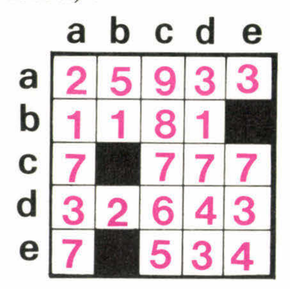



## PAGE 68

**En trois morceaux (par Louis Thépault) :**
Supposons que JETÉE fasse partie des trois mots à retirer. Dans JEUX ET STRATÉGIE, il y a 4E. Dans JETÉE, il y en a déjà 3. Un des deux autres mots n'aura donc pas de E. Cela n'est possible qu'avec ARGUS, TRAIT ou TAXIS.
Pour chacune des possibilités obtenues : JETÉE-ARGUS ou JETÉE-TRAIT ou JETÉE-TAXIS, on vérifie que les cinq lettres non utilisées de JEUX ET STRATÉGIE ne correspondent à aucun des 26 mots de l'énoncé.
JETÉE ne fait donc pas partie des trois.
Dans JEUX ET STRATÉGIE, il y a un J et un seul. Il y a donc dans les trois mots à chercher, un et un seul des mots suivants : JETAI, JASER, JAUGE, JUGES, JUSTE.
De même, il y a un seul X. Il y a donc dans les trois mots à chercher un et un seul des mots suivants : AXÉES, ÉTAUX, RIXES, TAXES, TAXIS, TEXTE. Etc.
On trouve ainsi les trois mots : JAUGE – STRIE – TEXTE : dont l'anagramme commune forme JEUX ET STRATÉGIE.

## PAGE 68

**Nombres croisés (par Claude Abitbol) :**



| | a | b | c | d | e |
|---|---|---|---|---|---|
| a | 2 | 5 | 9 | 3 | 3 |
| b | 1 | 1 | 8 | 1 | ■ |
| c | 7 | ■ | 7 | 7 | 7 |
| d | 3 | 2 | 6 | 4 | 3 |
| e | 7 | ■ | 5 | 3 | 4 |

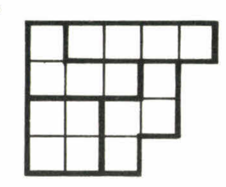
**Un don juan organisé (par Jean-Pierre Colignon) :**
Souhaitant ramener à sept le nombre de ses amies, Roméo s'est aperçu qu'en substituant aux lettres des prénoms de ses amies les nombres correspondant à leur rang dans l'alphabet, il obtenait, pour sept d'entre elles justement, des totaux constituant des nombres premiers : Barbara (43), Jacqueline (97), Larissa (79), Cécile (37), Aude (31), Ingrid (61) et Jocelyne (89). Ce qui n'était pas le cas pour les autres : Geneviève (94), Tatiana (66), Véronique (126), Martine (80), etc.
En suivant l'ordre croissant des nombres premiers, Roméo attribua donc le lundi à Aude, le mardi à Cécile, le mercredi à Barbara, le jeudi à Ingrid, le vendredi à Larissa, le samedi à Jocelyne, et le dimanche à Jacqueline.



**S.O.S. (par Françoise Seigneuret) :**
Le texte du message est la clé même du code :
11 signifie : prendre le premier mot, la première lettre : soit le J;
144 signifie : prendre le quatorzième mot, la quatrième lettre : soit le H, etc.
La ponctuation avait son importance. Et l'on trouvait : J.H.B.C.B.G.CH.J.F.ID. URGENCE.
C'était tout simplement le texte d'une petite annonce : « jeune homme bon chic, bon genre, cherche jeune femme idem, urgence ».

## PAGES 70 ET 71

**Test (par Bernard Myers) :**
**1.** Roulotte.
**2.** $(((((1 \times 2) + 3) \times 4) - 5) \times 6) - 7 + 8 + 9 = 100$
Pierre Berloquin pose la même question dans ses *100 jeux numériques* (Livre de poche)... mais sa solution n'est pas la même : $1 + 2 + 3 + 4 + 5 + 6 + 7 + (8 \times 9) = 100$.
**3.** 2 cassettes.
Si O achète 1 cassette, P en achète 4, donc 5 en tout, mais 238 n'est pas divisible par 5. Si O en achète 2, P en achète 5, donc 7 en tout. 238 : 7 = 34. Aucune autre combinaison ne donne un nombre rond de francs sauf O : 7; P : 10; 238 : 17 = 14. Mais les cassettes coûtent au moins 15 F.
**4.** ○ = 9; □ = 5; △ = 12.
○ + △ + □ = 26.
**5.** C5, C8, D4, E5, F5.
**6.** 4.
Pas 6 ni son complément 1. Grâce à l'orientation du 6 du dé supérieur droit, on voit que ce n'est ni le 5 ni son complément 2. Restent 4 et 3. Si 4 en haut (comme le dé supérieur droit) alors 5 à gauche et 2 à droite. Ce qui est impossible car deux 2 se toucheraient entre les deux dés du bas. Donc le 4 est en bas.
**7.** Un Cassiopien.
Si le dessin = A, comme B et C n'ont qu'une tête et qu'il y a 3 fois plus de pattes, il faudrait 9 pattes. Donc B et C ensemble devraient en avoir 5 mais c'est impossible car B a 2 pattes de plus et c'est impossible d'atteindre 5. Il ne peut donc s'agir d'un Altarien. Si le dessin = B, alors C devrait avoir 2 bras de plus, c'est-à-dire 6, mais c'est impossible car en tout, à trois, il y a seulement 8 bras. Il ne s'agit donc pas non plus d'un Betelgois.
**8.** Dé et Ar.
Déchet, décade, démon, dérange et archet, arcade, armon, arrange.
**9.** 11. En commençant par le 16, les nombres dans les pétales augmentent du nombre au centre, un pétale sur deux dans le sens contraire des aiguilles d'une montre.
**10.**



**11.** Mesurez 320 ml, versez dans le bocal. Reversez cette eau jusqu'au niveau 250 : il reste 70 ml dans le bocal. Videz le récipient gradué et remplissez-le jusqu'à 190 ml. Prenez le bocal (avec 70 ml) et versez dans le récipient contenant 190 ml jusqu'au niveau 250. Il reste alors (190 + 70 − 250 =) 10 ml dans le bocal.
**12.** VARAN (Mulet, Tigre, Hyène).
**13.** 13 lettres.
S'il n'y avait eu que des lettres, il y aurait eu $17 \times 2 = 34$ F de timbres. Les 16 F supplémentaires représentent l'affranchissement des paquets. Comme les paquets font 4 F de plus que les lettres, il y avait 16 : 4 = 4 paquets, donc 13 lettres.
**14.** B et C.
**15.** $6552 = 936 \times 7$.
**16.** 59 (A E C D F B G).
**17.** CONTE, CORNE, COTER, (ENCOR), ÉTRON, NOTER, NOTRE, RONCE, TÉNOR, TRONC, TRÔNE.
**18.** 9 et 14.
**19.** Par un rond tout blanc.
Le rond du coin inférieur droit est obtenu en superposant les deux ronds supérieurs puis en « retirant » la forme noire du rond inférieur gauche.
**20.** 12; 14; 1; 8.

## PAGES 86 ET 87

**Questions de logique**

**Le labyrinthe d'Axamandre**

**Quel chemin?**

Une des trois affirmations est fausse et les deux autres sont vraies. La troisième affirmation revient à dire qu'il ne faut pas prendre le chemin de gauche. L'affirmation fausse est la deuxième ou la troisième. D'après la première affirmation, qui est donc vraie, il faut prendre le chemin de droite.

**Coffre 3**
Comme il n'y a pas de baguette magique parmi les quatre objets, la troisième affirmation est fausse. Les deux autres affirmations sont vraies.
La dague est entre la boîte et l'anneau. Comme l'objet le plus à droite n'est ni la boîte, ni l'anneau, ni non plus la dague, c'est la fiole.
Il faut aller au transmetteur 9.

**Coffre 4**
La première et la troisième affirmations ne peuvent être vraies toutes deux. La première et la quatrième affirmations ne peuvent être vraies toutes deux. C'est donc la première affirmation qui est fausse. D'après les troisième et quatrième affirmations, on a, de la gauche vers la droite, la boîte, la fiole et l'anneau. D'après la deuxième affirmation, la dague est à gauche de la boîte. Il n'y a aucun objet à gauche de la dague.
Il faut prendre à gauche.

**Coffre 5**
Comme il n'y a pas de baguette magique parmi les quatre objets, la quatrième affirmation est fausse. Les trois autres sont vraies.
D'après la troisième affirmation, la boîte est entre la dague et l'anneau. D'après la deuxième affirmation, ni la dague, ni l'anneau, ne sont l'objet le plus à droite, qui ne peut être que la fiole. D'après la première affirmation, l'objet le plus à gauche n'est pas l'anneau; c'est donc la dague. La boîte est à gauche de l'anneau.
Il faut rebrousser chemin et aller au coffre 4.

**Énigme 8**
Si les trois premières affirmations étaient vraies, d'après les deux premières affirmations, il n'y aurait pas un rubis et un saphir dans la même boîte, ce qui est en contradiction avec la troisième affirmation.
Si les première, deuxième et quatrième affirmations étaient vraies, d'après les deux premières affirmations, il n'y aurait, ni deux saphirs dans la même boîte, ni un rubis et un diamant dans la même boîte, ce qui est en contradiction avec la quatrième affirmation.
Si les deuxième, troisième et quatrième affirmations étaient vraies, d'après les deuxième et troisième affirmations, il n'y aurait, ni deux saphirs dans la même boîte, ni un rubis et un diamant dans la même boîte,

ce qui est en contradiction avec la quatrième affirmation.
Les première, troisième et quatrième affirmations sont donc vraies. Il y a un rubis et un saphir dans une boîte, un rubis et un diamant dans une autre boîte et un saphir et un diamant dans la troisième boîte. Il n'y a pas deux pierres semblables dans la même boîte.
Il faut continuer tout droit.

**Énigme 10**
Les première et quatrième affirmations sont contradictoires. Les deuxième et quatrième affirmations sont contradictoires. La quatrième affirmation est donc fausse. D'après les deuxième et troisième affirmations, le rubis est dans la boîte jaune et le diamant, dans la boîte bleue. Le saphir est dans la boîte verte.
Il faut gagner la sortie 4.

**Énigme 11**
Les première et quatrième affirmations ne peuvent être vraies toutes deux. L'affirmation fausse est l'une d'entre elles. La troisième est donc vraie, le diamant n'est pas dans la boîte verte.
Il faut gagner la sortie 3.

**Énigme 12**
Les première et deuxième affirmations sont contradictoires. Les deuxième et quatrième affirmations sont contradictoires. La deuxième affirmation est donc fausse. D'après la première et la troisième affirmation, le saphir est dans la boîte verte et le rubis, dans la boîte jaune. Le diamant est dans la boîte bleue.
Il faut gagner la sortie 2.

**Énigme 13**
Les première et quatrième affirmations sont contradictoires. Les troisième et quatrième affirmations sont contradictoires. La quatrième affirmation est donc fausse. D'après les première et deuxième affirmations, le diamant est dans la boîte verte et le rubis, dans la boîte bleue, qui ne contient donc pas le saphir.
Il faut gagner la sortie 1.

## PAGES 88 ET 89

**Questions de logique**

**Le philtre d'immortalité**

**1. Le temple du Mensonge**
**a.** si les trois novices sont deux Menteurs et un Véridique, comme les première et troisième affirmations sont de même nature (ou vraies toutes deux, ou fausses toutes deux) et la deuxième affirmation de nature différente (vraie si les deux autres sont fausses et réciproquement), la première et la troisième affirmations sont fausses. Vous allez à l'Arche de marbre.
**b.** si les trois novices sont deux Véridiques et un Menteur, comme les première et troisième affirmations sont de même nature (ou vraies toutes deux, ou fausses toutes deux) et la deuxième affirmation de nature différente (vraie si les deux autres sont fausses et réciproquement), les première et troisième affirmations sont vraies. Vous allez à l'auberge des Six Soleils d'Or.

**2. Le temple de la Vérité**
Chacune des trois affirmations est vraie ou fausse. Si la deuxième affirmation est fausse, la première affirmation peut être vraie ou fausse. On ne peut donc rien conclure.
Mais aussi, a-t-on idée de réveiller un moine silane en pleine méditation transcendantale? On ne peut rien conclure, mais vous devriez cependant retourner au départ du Labyrinthe d'Axamandre et voir si vous ne pouvez pas atteindre une autre sortie que cette sortie n° 2 qui ne mène à rien.

**3. L'arche de marbre**
**a.** si les deux messagers sont un Véridique et un Changeant, ou la première affirmation, ou la deuxième affirmation, est vraie. Il faut aller au temple du Mensonge.
**b.** si les deux messagers sont un Menteur et un Changeant, ou la première affirmation, ou la deuxième affirmation, est fausse. Il ne faut pas aller au temple du Mensonge, mais rejoindre la Porte aux Trois Serrures.

**4. La Porte aux Trois Serrures**
**a.** s'il y a trois affirmations vraies et une fausse, on constate que la première et la troisième affirmations sont contradictoires. La première et la quatrième affirmations sont contradictoires. L'affirmation fausse est la première. D'après la troisième affirmation, il ne faut pas prendre la clé des champs. Vous allez à la source d'immortalité.
**b.** s'il y a deux affirmations vraies et deux fausses, les deux affirmations vraies peuvent être, soit la première et la seconde, soit la seconde et la quatrième. Il y a donc deux solutions : la clé de sol, la clé des champs et la clé des songes; la clé de sol, la clé des champs et la clé de voûte. Dans ces deux solutions, il faut prendre la clé de sol et la clé des champs. Vous allez vers l'impasse des Regrets.

**5. Vers l'impasse des Regrets**
**a.** si aucun des mendiants n'est un Changeant, A est un Véridique ou un Menteur. Or les deux premières affirmations de A sont contradictoires. A est donc un Menteur. La première affirmation est fausse. Il faut prendre la rue des Miracles. La troisième affirmation est fausse. Et comme il faut prendre la rue des Miracles, il ne faut pas prendre la passe des Regrets. La sixième affirmation est donc vraie. B est un Véridique.
Les première, troisième et cinquième affirmations sont fausses. Les deuxième, quatrième et sixième affirmations sont vraies. En reprenant dans l'ordre, il faut prendre la rue des Miracles, continuer tout droit, ne pas prendre la passe des Regrets, tourner à la place Merveilleuse et s'engager dans l'impasse des Regrets. Là, on vous renseignera pour gagner la Porte aux Trois Serrures.
**b.** s'il y a cinq affirmations vraies et une fausse, les première, troisième et sixième affirmations ne peuvent être vraies toutes trois. En effet, si la première et la sixième affirmations sont vraies, la troisième est fausse. Les deuxième, quatrième et cinquième affirmations sont donc vraies. Il ne faut pas s'engager dans l'impasse des Regrets. Vous allez à l'auberge des Six Soleils d'Or.

**6. L'auberge des Six Soleils d'Or**
**a.** s'il n'y a aucun Changeant parmi les portiers, ce sont des Véridiques ou des Menteurs. Il ne peut s'agir de quatre Menteurs, car dans ce cas, A, B et C seraient des Menteurs qui prononceraient des affirmations vraies. Il y a donc au moins un Véridique. D'après les quatre premières affirmations, il ne peut y avoir qu'un seul Véridique.
Si B était le Véridique, la septième affirmation, prononcée par un Menteur, serait vraie.
Si C était le Véridique, la cinquième affirmation, prononcée par un Menteur, serait vraie.
Si D était le Véridique, la sixième affirmation, prononcée par un Menteur, serait vraie.
A est donc le Véridique, et il faut payer un écu. Vous allez donc vers l'impasse des Regrets.

**b.** si les portiers sont deux Menteurs et deux Changeants, ils prononcent cinq affirmations fausses et trois vraies. Les quatre premières affirmations comportent donc une affirmation vraie, et les quatre dernières affirmations en comportent deux. Seules les septième et huitième affirmations peuvent être vraies, A et B étant les Menteurs, et C et D les Changeants. L'affirmation vraie parmi les quatre premières est donc la troisième ou la quatrième. La chambre vaut plus d'un écu. Vous allez à la source d'immortalité.

**7. La source d'immortalité**
Malheureusement, si vous venez de l'auberge des Six Soleils d'Or, vous aurez bien du mal à répondre.
Par contre, si vous ne vous êtes pas trompé, vous venez de la Porte aux Trois Serrures et vous allez pouvoir répondre. Les trois sages sont des Véridiques ou des Menteurs. Si les trois sages sont trois Menteurs, les six affirmations sont fausses, le problème est effectivement insoluble. Il faut donc émettre une « hypothèse de nécessité » : au moins l'un des trois sages a dit la vérité.
Si A a dit la vérité, d'après ses affirmations, le nombre recherché est égal à 423. D'après la sixième affirmation, ou B et C ont menti tous deux, ou ils ont tous deux dit la vérité. Si B a dit la vérité, d'après les deuxième et troisième affirmations, le nombre recherché est égal à 421.
Vous répondez aux trois Sages, en toute logique : « Si au moins l'un d'entre vous n'est pas un Menteur, le nombre est égal à 421 ou 423 ». Après cela, vous avez bien mérité votre coupe de philtre d'immortalité !

## PAGES 94 A 96

**Les échecs :**

**Diag. 1 :** 1 Cf4! qui attaque la Dame noire tout en évacuant la case g6, ce qui crée une deuxième menace : le mat par Dg6. Les Noirs ne peuvent parer les deux et perdent la Dame.

**Diag. 2 :** La Dame blanche doit avoir accès à h1. D'où, 1. Th8+!!, R×h8; 2. Th1+, Rg8; 3. Th8+!!, R×h8; 4. Dh1+, Rg8; 5. Dh7 mat. Deux évacuations de la case h1.

**Diag. 3 :** 1. Te7+! (laissant la place au Cavalier), F×e7; 2. Ce5+ et les Blancs capturent la Dame noire. (Persail-White, 1953).

**Diag. 4 :** 1. De6+!!, C×e6 (ou 1. ... F×e6); 2. Ch6 mat! (Roneat-Reicher, 1950).

**Diag. 5 :** 1. Tc6+!! (évacuation de c7 au profit du Fou), F×c6; 2. Cc5+, Ra5; 3. Fc7 mat.
(Ivkov-Portisch, 1961).

**Diag. 6 :** 1. T×d5+!!, c×d5; 2. Cd3+!! (évacuant f4 tout en déviant le pion e4), e×d3; 3. f4 mat.
(Opochensky-Hromadka, 1931).

**Diag. 7 :** Sur un coup de Dame quelconque les Noirs auraient la défense 1. ... Th8! avec les deux menaces de mat; 2. ... Cg3 et 2. ... D×h2. Par contre, après 1. D×f5! les Blancs gagnent une pièce sans rémission : 1. ... g×f5; 2. Ce6+ puis 3. C×c7.
(Tal-Parma, 1961).

**Diag. 8 :** Non pas 1. ... T×h6?; 2. Tg8+, Rd7; 3. Td8 mat, mais 1. ... T×e2+! (libérant la case e6 pour le Roi noir) suivi de 2. ... T×h6 et le Roi noir ne craint plus rien.
(Shishov-Zagoriansky, 1953).

**Diag. 9 :** 1. T×b6!, a×b6; 2. Cf6+ gagne la Tour car 2. ... Rf8 serait puni par 3. Dd6+!, Te7; 4. Dd8+, Te8; 5. D×e8 mat.
(Uhlmann-Bronstein, 1966).

**Diag. 10 :** 1. ... Df2+!!; 2. D×f2, Th5+!! (évacuation de g5); 3. F×h5, g5 mat.
(Georgadze-Kuindzi, 1973).

**Diag. 11 :** 1. Te8! D bouge; 2. D×g5+!!, f×g5; 3. Ch5 mat.
(Van Den Enden-Praszek, 1974).

**Diag. 12 :** 1. ... Dd1+!! (laissant la place au Cavalier a1); 2. T×d1, Ce2+!!; F×e2, Cb3 mat! Superbe.
(Druganov-Pantaleev, 1956).

**Diag. 13 :** 1. e6!, F×e6 (forcé pour ne pas perdre le Fou); 2. Ce5!, C×e5; 3. D×e5!, f6 (forcé pour parer le mat sur g7); 4. D×e6 et les Blancs ont un Cavalier de plus. Ou 2. ... Dc7; 3. C×c6, D×c6; 4. De5! avec le même résultat.
(Kirpitchnikov-Weksler, 1965).

**Diag. 14 :** 1. Dh7+!!, C×h7; 2. Chg6+, Rg8; 3. C×e7+, Rh8; 4. C5g6 mat.
(Kirilenko-Maevskaïa, 1974).

**Diag. 15 :** 1. ... Th5!!; 2. F×h5 (La Dame blanche n'a pas de case de fuite), g5!; 3. F×e8, D×e8! et les Blancs n'auront pas une compensation matérielle suffisante contre la perte de la Dame.
(Radovici-Kolarov, 1957).

**Diag. 16 :** 1. ...d3!; 2. e×d3 (2. D×d3, D×d3; 3. e×d3, C×d2!

perd aussi une pièce), Cd4!; 3. Dd1, C×d2! et les Blancs ne peuvent pas jouer 4. D×d2 à cause de la fourchette sur f3. Si 2. Dc1, d×e2; 3. Te1, D×d2, etc.
(Dimitriescu-Bagy, 1936).

## PAGE 97

### Le tarot

**Problème n° 1 :**

**1.** Il faut fournir un petit ♠ et pas le Roi. En effet, il est fort probable au vu du Chien – où se trouvaient Cavalier et Valet de ♠ que Ouest désire affranchir une longue à ♠, et vous devez absolument conserver la fourchette Roi-Dame-10, pour éviter que le Déclarant ne réalise des levées avec Cavalier-Valet-9, lorsque vos partenaires n'auront plus d'atout pour couper.
4 ou As de ♠ = 2 points
N.B. Règle de signalisation : en Tarot élaboré, on fournira d'abord le 4 puis l'As au tour suivant, en ordre descendant pour signaler aux partenaires que l'on tient la couleur jouée par le Déclarant.

**2.** Il faut jouer classiquement le 20, non seulement pour indiquer le Petit, mais surtout pour forcer le Déclarant à prendre du 21 et éviter ainsi qu'il ne vole un pli avec par exemple 21-16.
Le jeu du 18 serait moins bon car, si le Déclarant détient 21-19, il réalisera de toutes façons deux plis, mais vos partenaires ne pourront pas imaginer que vous détenez le 20 et, si le déclarant détient le 19 sans le 21, il réaliserait un pli du 19, auquel il n'a pas forcément droit.
20 d'atout = 2 points
18 d'atout = 1 point

**3.** La continuation est ici moins classique.
En règle générale, il faut arrêter atout quand on détient le Petit, mais vous avez ici deux raisons impératives de continuer atout, et plus précisément du 18 d'atout :
• Votre partenaire Sud a joué atout pour sauver ses points, en espérant qu'un de ses partenaires tienne la couleur jouée par le Déclarant (♠); or vous tenez solidement cette couleur. Ainsi, même si la continuation atout vous faisait perdre le Petit, vous seriez encore gagnant, le bénéfice étant supérieur à cette perte, en permettant à Sud puis à Est de sauver leurs points sur les ♠.
• De plus, vous pouvez espérer le 19 d'atout en Sud ou en Est; en jouant le 18, vous forcez alors le 21 du Déclarant pour affranchir ce 19 d'un partenaire, qui, sinon, tomberait en coupant un ♠. Et puis si le Preneur détient 21 et 19, votre Petit sera toujours pris.
Le seul mauvais cas est le 21 en défense, ce qui est peu vraisemblable car, si Est avait détenu le 21, il eût été mal joué de ne pas le mettre sur le premier tour d'atout joué par Sud; si Sud avait détenu le 21, il aurait joué dangereusement en lançant petit en-dessous à la deuxième levée.
18 d'atout = 4 points
8 d'atout = 2 points

**Problème n° 2 :**
Atout n'a pas d'intérêt, le Déclarant ayant trouvé 20-5 au Chien. A défaut il est conseillé, en règle générale, de rejouer dans sa longue pour trouver la coupe du Preneur; vous auriez ainsi de fortes chances de trouver la coupe en rejouant dans votre longue 8e à ♠.
Il y a cependant lieu, dans ce cas, de faire exception à cette règle générale car c'est pratiquement la seule fois où vous

aurez la main, le 4e tour de ♦ risquant fort d'être coupé avant vous d'un atout supérieur au 6.

Il est ainsi beaucoup plus intéressant de trouver la deuxième couleur faible du Déclarant et d'en informer ainsi vos partenaires; ceux-ci détiennent en effet peu de ♠ et ils seront obligés d'ouvrir rapidement une deuxième couleur dans de moins bonnes conditions que vous.

Il faut ainsi jouer votre deuxième forte couleur, c'est-à-dire ♥; il suffit de jouer un petit ♥ pour économiser le Cavalier; la règle classique de signalisation est, en effet, que l'attaque d'une petite carte (inférieure ou égale au 5) indique la présence d'au moins un honneur dans la couleur. Sans cette règle de signalisation, vous seriez obligé de jouer le Cavalier pour éviter qu'un de vos partenaires n'attende avec son Roi une hypothétique Dame ♥ du Preneur.
3 ♥ ou Cavalier ♥ = 4 points
♥ (10 à l'As) = 1 point.

**Problème n° 3 :**
Il serait mal joué de commencer par enlever les atouts de la défense; en effet, le détenteur du Roi ♠, par exemple 4e, attendrait le 4e tour pour prendre, permettant ainsi à ses partenaires de charger; la répartition 4-2-2 des ♠ en défense est fort possible. Il faut donc faire tomber le Roi ♠ d'urgence avant de jouer atout; mais il faut inciter le détenteur du Roi ♠ à le mettre dès le premier tour de la couleur; sinon vous risqueriez de vous faire couper par la suite, alors que vous devez ne perdre qu'une levée dans la couleur. Il ne faut donc surtout pas jouer le 10, le 9, ou le 8; la meilleure carte est le Cavalier ♠ , le Valet pouvant ne pas être assez tentant; certains préfèreront même la Dame ♠, mais la manœuvre est alors trop voyante pour un défenseur expérimenté.

Cependant, il y a encore mieux à faire que ♠ dans l'immédiat. Il faut au préalable jouer votre singleton à ♣ avant de dévoiler votre longue à ♠ aux défenseurs qui connaissent déjà 10 atouts. Vous pouvez ainsi espérer tromper le détenteur du Roi de ♣ qui attendra votre Dame de ♣ vue au Chien. C'est un coup psychologique assez classique mais qui ne peut marcher qu'au début du coup, avant que la défense n'ait pu se faire une image précise de votre main.

Dans cette donne, vous pouvez ne perdre que deux plis (un ♠ et un ♣), mais la différence – surtout en tournoi duplicaté où les résultats sont établis par comparaison – se fera sur la teneur du pli perdu à ♣.
Jouer d'abord :
4 de ♣ = 4 points
♠ = 2 points.
Carte jouée à ♠ :
Cavalier = 4 points
Dame = 3 points
Valet = 1 point
10, 9 ou 8 = 0 point.

**Problème n° 4 :**
Malgré votre belle longue à ♣ et l'avantage de l'entame, vous êtes trop court à l'atout pour vous permettre de vous ouvrir deux coupes à ♥ et à ♦. La défense trouverait rapidement ces deux coupes, et il vous suffirait de couper deux fois chacune de ces couleurs pour vous retrouver avec seulement deux atouts, sans pour autant avoir pris quelques points à la défense.
Il ne faut pas non plus tomber dans l'excès inverse qui consisterait à s'ouvrir la coupe à ♠ – et un singleton rouge – en espérant prendre les gros honneurs courts à ♠; vous seriez alors très vite gêné par une surcoupe.

Le mieux est ici de mettre des points à l'abri en écartant dans votre longue à ♣, la Dame, le Cavalier et le Valet, car vous pourrez difficilement déborder la défense à l'atout.
Vous écarterez en plus le Cavalier de ♠, la combinaison Valet-10 pouvant suffire pour réaliser un pli.
Les deux autres cartes écartées seront les deux petits ♥ plutôt que les ♦, où vous pouvez réaliser une levée avec le Cavalier, grâce à la présence de l'Excuse dans votre main. Cette éventuelle reprise de main, d'autant plus importante que vous êtes faible à l'atout, vaut bien le risque de perdre les 2 points du Cavalier (valeur du Cavalier, 2,5 moins une petite carte 0,5).
Écart : Cavalier de ♠
5 et 3 de ♥
Dame, Cavalier, Valet de ♣ = 5 points
Cavalier de ♠
Cavalier et 3 de ♦
Dame, Cavalier, Valet de ♣ = 3 points
les 5 ♠ et la Dame de ♣ = 1 point

**Votre résultat :**
17 à 25 points : vous pouvez sans forfanterie vous considérer comme un expert

9 à 16 points : vous êtes dans une bonne moyenne
0 à 8 points : vous apprécierez certainement notre nouvelle rubrique « apprenez à jouer au tarot », pages 112 et 113.

## PAGES 99 ET 100

**Le Scrabble :**

**Les anagammes :**
TRIOLET
+ N = LOTIRENT ou LITERONT
+ A = TOLÉRAIT
+ B = LIBRETTO
+ L = TORTILLE
+ E = ROITELET
+ S = TRIOLETS

PRIMENT
+ L = TREMPLIN
+ O = ORPIMENT
+ U = PRÉMUNIT
+ A = EMPIRANT ou PÉRIMANT
+ G = GRIMPENT
+ E = EMPIRENT, PÉRIMENT, RIPEMENT EMPREINT ou PIMENTER.

**Deuxième coup :**
1. FESTOIES, 7G, 67 pts
2. NERVURAT, 8H, 86 pts
3. OVO(C)YTE, 3C, 116 pts
4. SACRAMENTELLE, H1, 101 pts
5. PANOPLIE, 8F, 63 pts
6. THAL(W)EG, 3H, 86 pts (L(I)THARGE, 4C, 72 pts)
7. A(B)YSSIN, 3G, 109 pts
8. S(Q)UASHS, 5E, 36 pts
9. NAHUA, I5, 32 pts
10. (Z)OOLÂTRE, 5D, 78 pts

**Les benjamins :**
• Avec GRÉÉE, on peut faire :
CONGRÉÉE; MAUGRÉÉE.
• Avec HARDE, on peut faire :
POCHARDE; RICHARDE; VACHARDE.
• Avec SONNANT, on peut faire :
MALSONNANT.
• Avec ASTIQUE, on peut faire :
DÉMASTIQUE; DYNASTIQUE; MONASTIQUE; ORGASTIQUE; PHRASTIQUE; REMASTIQUE.

## PAGES 100 ET 101

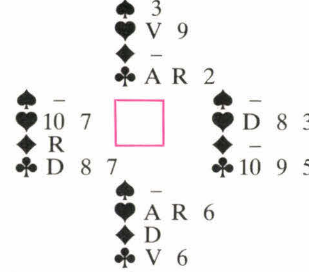
**Le bridge**

**Problème n° 1**
L'entame d'un singleton atout est une atrocité, l'entame ♥ est exclue d'après les enchères. Sauf cas rares l'entame d'un As sans le Roi est à proscrire, il ne reste donc plus que ♦ (Nord avait une chicane à ♣ et Sud le Roi second, néanmoins vous marquez un point pour l'entame de l'As de ♣).

**Problème n° 2**

Nord : ♠ D 9 7 6 4 3 — ♥ V 9 5 — ♦ V — ♣ A R 2
Ouest : ♠ 10 8 — ♥ 10 7 — ♦ R 10 9 8 6 5 — ♣ D 8 7
Est : ♠ R V — ♥ D 8 3 2 — ♦ 4 3 2 — ♣ 10 9 5 3
6SA
Sud : ♠ A 5 2 — ♥ A R 6 4 — ♦ A D 7 — ♣ V 6 4

Entame 10 ♦.
Le Valet du mort a fait la levée, on a joué As ♠ et ♠. Est a pris et a rejoué ♦. Nous avons 11 levées de Tête, un joli double squeeze nous procurera la douzième. On prend le retour ♦ de l'As et l'on tire tous les ♠. A l'avant-dernier ♠ on a le diagramme suivant :


Nord : ♠ 3 — ♥ V 9 — ♦ – — ♣ A R 2
Ouest : ♠ – — ♥ 10 7 — ♦ R — ♣ D 8 7
Est : ♠ – — ♥ D 8 3 — ♦ – — ♣ 10 9 5
Sud : ♠ – — ♥ A R 6 — ♦ D — ♣ V 6

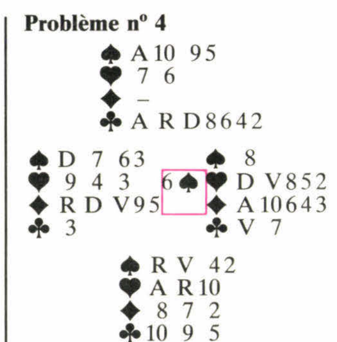
Sur le 3 ♠, Est est obligé d'écarter un ♣ et Ouest le 7 ♥ (le déclarant jette le 6 ♣). On tire alors As Roi ♥ et Ouest ne peut plus rien.

**Problème n° 3**

Nord : ♠ 10 5 2 — ♥ D V 4 3 — ♦ D 10 5 2 — ♣ 7 2
Ouest : ♠ R 6 — ♥ R 10 9 7 6 — ♦ A R 7 — ♣ 10 5 3
Est : ♠ D V 9 8 7 — ♥ 8 5 — ♦ 8 6 4 3 — ♣ 9 6
3SA
Sud : ♠ A 4 3 — ♥ A 2 — ♦ V 9 — ♣ A R D V 8 4

**a.** On prend l'entame au deuxième tour et l'on tire 3 coups de ♣ pour priver Ouest de sortie dans les couleurs noires. On joue ♦, Ouest est en main (d'après les enchères c'est lui qui détient tous les contrôles). Il est obligé de livrer la neuvième levée en rejouant ♦ ou ♥.
**b.** Le flanc a entamé As Roi ♦ et petit ♣. Il faut essayer de se ramener à la position précédente. On joue petit ♠ des deux mains. Quel que soit le retour on prend, on tire 4 coups de ♣ (surtout pas plus car on squeezerait le mort) et on rejoue As de ♥ et ♥. Ouest est en main avec des cartes rouges, il est obligé de rendre la main au mort qui est maître.

**Problème nº 4**




On coupe l'entame et l'on présente le 10 ♠ (il ne faut surtout pas tirer l'As de ♠). Si Ouest laisse passer, on présente le 9 laissé passé. En jouant ainsi le coup est à 100 %... Si l'on avait tiré l'As ♠ et ♠, Ouest n'aurait pas pris le 10 ♠ et aurait coupé le troisième tour de ♣, coupant les communications avec le mort.

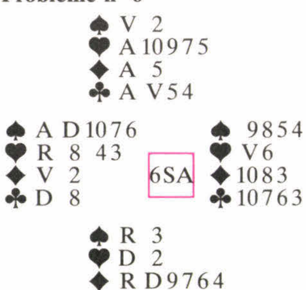
**Problème nº 5**




♠ R V 10 8 7 2
♥ 5
♦ A D 4
♣ R 5 4

Vous prenez l'entame avec l'As ♠, on rejoue ♠ pour le Valet et Roi de ♠. On présente le Roi de ♣, Est est obligé de prendre sous peine de donner le coup et rejoue D ♥. On coupe le deuxième coup de ♥ et l'on joue ♣. Ouest met le Valet qu'il faut absolument laisser passer. Quel que soit le retour d'Est, on prend et l'on rejoue ♣ prenant en impasse les ♣ d'Est. Est aurait dû être discipliné car l'entame ♦ est meurtrière.

**Problème nº 6**




On tire tous nos ♦, Ouest est obligé de défausser deux ♥ et deux ♠, on joue R ♣ et petit ♣ pour la Dame d'Ouest et l'As du mort. Sur le Valet de ♣, Ouest ne peut plus rien, s'il jette un ♥ on pourra affranchir notre dame en tirant l'As ♥, s'il défausse un ♠ on joue ♠ le remettant en main, il doit jouer ♥ nous livrant la douzième levée.

**Problème nº 7**







♠ D 10 9 7 6 4 3 2
♥ 9 4
♦ 9 8 7
♣ –

On joue le 7 ♣ coupé en main, on joue As et Roi ♠ et 9 ♣ coupé en main. Il ne reste plus qu'à présenter le 9 ♦ et laisser passer. Est en main est obligé de rejouer soit ♦ dans notre fourchette soit ♣ dans coupe et défausse.

**Problème nº 8**

Vous avez reconnu le problème nº 3, il suffit (mais à la table ce n'est pas évident du tout) de jeter votre Roi sous l'As du déclarant et de vous rendormir en attendant les félicitations de votre partenaire.

**Problème nº 9**

♠ V 9 5 2
♥ –
♦ R 10 6 4
♣ A V 5 3 2

| | |
|---|---|
| ♠ A 8 | ♠ 6 3 |
| ♥ A D 9 7 5 3 | ♥ V 10 8 4 2 |
| ♦ D V 3 2 | ♦ – |
| ♣ 8 | ♣ R D 10 9 7 6 |

Vous devez impérativement rejouer ♦, mais si vous jouez la Dame ou le Valet vous donnez le coup. Le contre de votre partenaire ne se justifie qu'avec une chicane ♦. Il faut donc rejouer le 2 ♦. Notez la carte brillante du Roi ♣ de votre partenaire qui doit vous éclairer complètement.

**Barème :**

de 44 à 39 pts : vous méritez de gagner le Challenge Gitanes
de 38 à 30 pts : très bon résultat, bravo!
de 29 à 20 pts : bon résultat
de 19 à 10 pts : résultat moyen, en cherchant davantage, vous pourriez mieux faire
de 9 à 0 pts : vous manquez de technique, suivez l'initiation page 117.

## PAGES 102 ET 103

**Les dames :**

**Diag. 1 :** 24-19 (13 × 24) 26-21 (16 × 27) 31 × 4 (B+).
(Jansen-Grégoire, 4^e^ ronde, 22-2-84).

**Diag. 2 :** 29-24 (20 × 29) 27-22 (18 × 27) 37-32 (27 × 38) 42 × 2 (B+).
(Guinard-Grégoire, 5^e^ ronde, 23-2-84).

**Diag. 3 :** (19-23) 28 × 19 (14 × 34) 40 × 29 (4-9!) un coup qui fait entreprendre au pion blanc 15 un voyage fatal 15 × 22 (17 × 50) (N+).
(Affatati-Dubois, 1^re^ ronde, 19-2-84).

**Diag. 4 :** 44-40 (35 × 44) 39 × 50 (28 × 48) 29-23! (18 × 20) 31-26 (48 × 31) 36 × 9 (14 × 3) 25 × 5 (B+).
(A. Schwarzman-G. Schwarzman, 1^re^ ronde, 19-2-84).

**Diag. 5 :** (36-41) 47 × 36 (23-29) 24 × 33 (14-20) 25 × 14 (13-19) 14 × 23 (18 × 47) 40-34 (22-27) 34-29 (47 × 20) 43-38 (20 × 31) 26 × 37 (N+).
(Nimbi-Stokkel, 8^e^ ronde, 26-2-84).

**Diag. 6 :** (7-11) 16 × 7 (12 × 1) 21 × 23 (19 × 50) (N+).
(G. Schwarzman-Nimbi, 9^e^ ronde, 27-2-84).

**Diag. 7 :** 28-23 (19 × 17) 37-31 (26 × 37) 38-32 (37 × 28) 33 × 2 (B+).
(Stokkel-Zorn, 9^e^ ronde, 27-2-84).

**Diag. 8 :** 25-20 (14 × 34) 35-30 (24 × 44) 33 × 4 (22 × 33) 38 × 49 (B+).
(Stokkel-Schwarzman, 13^e^ ronde, 3-3-84).

**Diag. 9 :** 34-30 (25 × 14) 39-34 (20 × 29) 34 × 1 (14-20) 48-43 les noirs abandonnent.
(Palmer - G. Schwarzman, 5^e^ ronde, 23-2-84).

**Diag. 10 :** (22 × 33!) 29 × 38 (26-31) 37 × 26 (24-30) 35 × 24 (13-19) 24 × 22 (17 × 46) (N+).
(Affatati-Jansen, 3^e^ ronde, 21-2-84).

## PAGE 105

**le backgammon :**

**Diag. 1 :** simplement jouer B8 → B4 et ne pas entreprendre l'imaginatif B8 → B5 et B6 → B5 qui n'apporte rien de plus sinon le risque de se faire frapper en B4, ce qui donne une occasion inespérée à Noir de « revenir dans la partie ».

**Diag. 2 :** l'occasion est belle d'établir les points B7 et B5 simultanément. Tant pis pour les blots (pions isolés) en B9, N5 et N4. Cela dit, établir B4 en frappant est également correct ainsi que 3 × B6 → B5, N4 → N5. La première solution préconisée présentant l'avantage de mieux verrouiller la partie est d'asseoir quasi définitivement l'avantage de Blanc.

**Diag. 3 :** jouer N7 → B9 : la seule façon d'échapper à la frappe en retour de Noir, s'il vient à jeter le miraculeux 3-3.

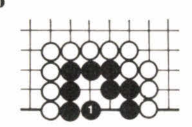
**Diag. 4 :** Blanc ayant passé un pion arrière avec 6-5 au coup précédent, il n'est plus de mise d'exposer un pion à une frappe des pions arrière noirs. Donc, ni N12 → B7, ni N12 → B8 et B6 → B5, mais simplement N12 → B8 et... N1 → N2.

**Diag. 5 :** Noir a passé ses deux pions arrière. Blanc doit donc à tout prix frapper un pion noir pour revenir dans la partie. A cette fin, il sera préférable de diversifier les mouvements des pions arrière en jouant N1 → N2 et N12 → B7. Les probabilités de frapper un pion éventuellement isolé seront largement accrues. Établir le point B7, par instinct ou habitude, constitue ici une faute de jeu importante.

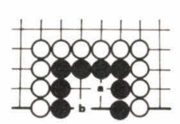
**Diag. 6 :** il convient ici de jouer N12 → B7. En jouant N12 → B11 et N12 → B9, Blanc laisserait une trop grande marge de manœuvre à Noir. Il n'est bien sûr pas non plus question de détruire son jan intérieur. Noir doit, à très brève échéance, avancer ses pions de B12 et pourra le faire de deux manières : soit en une fois, soit en deux coups. Le fait de laisser un pion en N12, compliquant la tâche de Noir, expose Blanc à une frappe directe, probablement gênante, mais n'accroissant pas le risque de gammon, et présente un intérêt contrebalançant largement l'inconvénient.

## PAGE 108

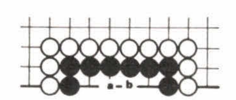
**Le go**



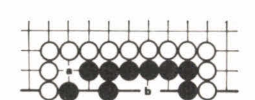
**Diag. 1 :** le noir doit jouer en 1 pour faire ses deux yeux. S'il n'y joue pas, blanc joue 1 et le noir est mort.



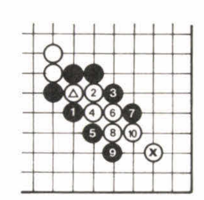
**Diag. 2 :** il n'y a malheureusement rien à faire; la forme en 4 en carré est « déjà morte ». Si noir joue par exemple a, blanc joue b et tue (comparez avec le diag. 1).



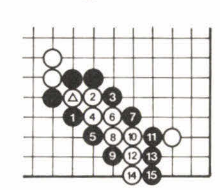
**Diag. 3 :** il n'y a rien à faire non plus, mais pour la raison inverse : le noir est déjà vivant; si blanc joue a, noir joue b et inversement, la forme en 4 en ligne est « déjà vivante ».



**Diag. 4 :** il n'y a pas urgence! Si blanc joue a, noir vit en jouant b; a est un coup de Yose (fin de partie).

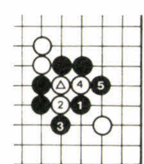


**Diag. 5 :** le noir ne peut pas capturer la pierre ⓐ; l'escalier ne marche pas, à cause de la position de ⓧ.

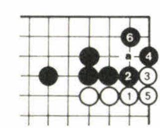


**Diag. 6 :** le noir capture la pierre ⓐ en escalier! Après 13,

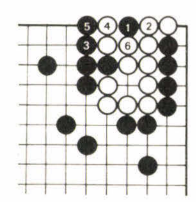
le blanc ne peut pas s'échapper.



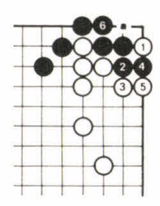
**Diag. 7 :** l'escalier ne marche pas, mais noir capture en jouant 1. Si blanc essaie de s'échapper, noir bloque en 3 et capture en 5.



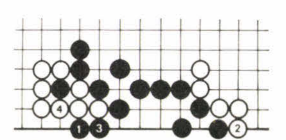
**Diag. 8 :** la descente en 1 est la meilleure : la séquence 1-6 garde l'initiative. Si noir ne répond pas au coup 1, blanc joue ensuite en a; si le blanc commence par 2, noir bloque en a, blanc 1 et perd l'initiative.



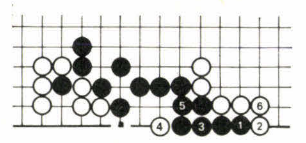
**Diag. 9 :** noir 1 menace la vie du blanc : 2 est obligatoire; ensuite 3 et 5 forcent 4 et 6. Si le noir commence par 3, blanc 4 et le coup 1 n'a plus d'intérêt; la descente en 5 perd alors l'initiative.



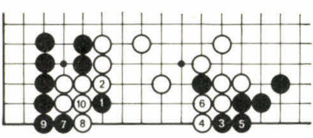
**Diag. 10 :** 1 est un très bon sacrifice; le blanc bloque avec 3 et 5; si le noir ne joue pas 6, blanc capture 4 pierres noires par Ko en jouant a. La descente blanche en 2 est « vulgaire ».



**Diag. 11 :** le noir ne doit pas se laisser tenter par le coup en 2. 1, suivi de 3, est la meilleure séquence...



**Diag. 11 bis :** si noir 1, le blanc joue 4 avant de connecter en 6; il lui reste ensuite le coup en a.



**Diag. 12 :** 1 est un superbe coup tactique, qui permet au noir de faire le Yose Sente des deux côtés. Si, par exemple, le noir commence par 3 et 5, blanc répond en jouant 4, puis 1! La coupe en 6 ne marche pas pour le noir.

## PAGE 109

**Othello :**

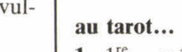
**Problème 1 :** 1. B1! suivi de A1, A8, B8, B2, G7, H8, G8, G2, H1, Noir gagne 33 à 31. Sur 1. B2 suivi de A1, B1, A8, H1, G2, B8, G8, G7, H8, Blanc gagne 34 à 30.

**Problème 2 :** 1. G2! suivi de H1, H2, B2, A1, G7, H8, H7, A8, P, G8, Noir gagne 43 à 21. Sur 1. H2 suivi de H1, Noir ne peut aller en G2 et perd.

## PAGES 110 ET 111

**Apprenez à jouer aux échecs...**

**Diagramme 1 :** 1. De7 mat.
**Diagramme 2 :** 1. Dh8 mat.
**Diagramme 3 :** 1. Dg8 mat.
**Diagramme 4 :** 1. Tg8 mat.
**Diagramme 5 :** 1. Th7 mat.
**Diagramme 6 :** 1. Cf7 mat.
**Diagramme 7 :** 1. Ch6 mat.
**Diagramme 8 :** 1. De6 mat.
**Diagramme 9 :** 1. Dh5 mat.
**Diagramme 10 :** 1. D×f7 mat.



## PAGE 112

**au tarot...**

**1.** 1[re], méthode, calcul du « BAR » : 2 Bouts + 8 atouts + 1 Roi = 11, ce qui est suffisant, avec deux Bouts, pour tenter une Garde.
2[e] méthode : 3 (Roi+Dame) + 1 (Dame-Cavalier) + 8 (atouts) + 0,5 (8[e] atout) + 0,5 (21) = 13, soit un de plus que le minimum pour tenter une Garde avec deux Bouts.
La deuxième méthode avantage à juste titre ce jeu, car la Dame de ♠ est associée au Cavalier, et la Dame de ♥ est associée au Roi.

**2.** Selon les conseils déjà donnés, il faut garder intacte la longue à ♠ pour faire couper la défense et l'épuiser à l'atout. Le mariage Roi-Dame de ♥ sera également conservé pour réaliser deux levées.
Parmi les sept cartes restantes, vous pouvez sans crainte vous ouvrir deux coupes à ♦ et à ♣ pour prendre les points de la défense dans ces couleurs en les coupant.
Vous conserverez donc le 4 de ♥ avec le mariage.
Votre écart :
♦ 9 6 4 2
♣ 7 3
Il vous reste :
A 21 14 13 12 9 5 3 2 1
♠ D C 8 5 3 A
♥ R D 4
♦ –
♣ –

**3.** Vous n'avez plus que ♦ et vous devez évidemment couper, mais faut-il couper tout de suite du Petit?
Malgré le nombre, la faiblesse de vos atouts avec deux coupes ne vous permettra pas de mener le Petit au bout en sécurité.
Cependant, il ne faudrait pas tomber dans l'excès inverse en coupant immédiatement avec ce Petit.
En effet, il y a deux autres défenseurs derrière vous qui pourraient éventuellement vous surcouper à ♦; il s'agit de la première entrée faite par Ouest, dans sa couleur la plus longue en principe, et où vous avez écarté quatre cartes (alors que vous n'avez écarté que deux ♣); il ne reste donc que peu de cartes à ♦ pour les deux défenseurs placés derrière vous.
Il est alors préférable de couper du 2 et d'attendre, soit de couper les ♣, soit d'être en dernière position pour couper les ♦, pour placer le Petit en sécurité.
Vous vous en trouvez bien, car Est surcoupe.

**4.** Il est nécessaire de partir du Cavalier pour forcer le Roi, afin de pouvoir ensuite jouer la Dame et réaliser le pli, ce qui est fort possible puisqu'il reste 8 cartes à ♠ en défense, et que celles-ci peuvent être réparties avec au moins 2 cartes à chaque défenseur (3-3-2 ou 4-2-2). Si vous vous contentiez de partir d'un petit ♠, le Roi ne tomberait pas et vous ne réaliseriez alors ni la Dame ni le Cavalier, ceux-ci étant coupés par la défense. ●



Le directeur de la publication : Jacques Dupuy. Dépôt légal n° 1248. Imprimé en France par Berger-Levrault
N° de commission paritaire : 62675. Photogravure couverture et encart : Vanves Offset Graphic.

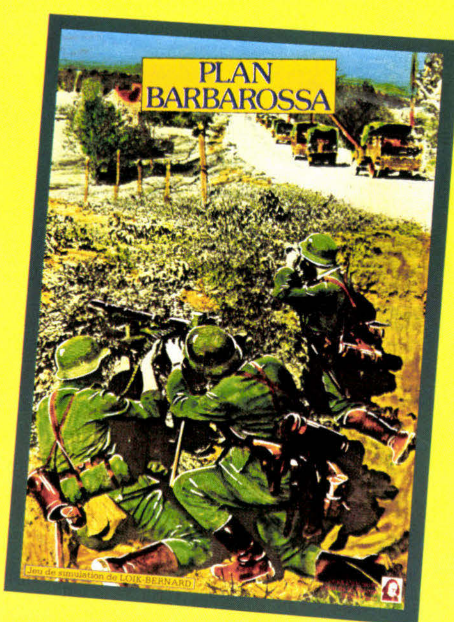
# La gamme Jeux Descartes s'enrichit...







Après de longues palabres au cours desquelles le général de Gaulle dut personnellement intervenir auprès d'Eisenhower, la 2e DB reçut enfin l'ordre de marcher sur Paris. La division « l'Éclair » comme la surnomment les Allemands, va fondre sur la capitale avec une détermination et une rapidité d'exécution qui la feront entrer dans la légende. Second volet de l'histoire de la 2e DB, cette simulation fait revivre les combats qui se déroulèrent du 24 au 28 août pour la libération de Paris.




Ne répondez à aucune provocation ! » L'ordre de Staline est formel. Ne sommes-nous pas liés par un pacte depuis le 1er septembre 1939 ? Pourtant, il faut bientôt se rendre à l'évidence : les unités frontalières sont disloquées, les avions soviétiques abattus au sol. En trois semaines Guderian est devant Smolensk après mille kilomètres de course échevelée, Moscou est menacée.
Mais l'Armée Rouge se ressaisit. En partant un ou deux mois plus tôt, Hitler n'aurait-il pas pu conquérir Moscou ? anéantir l'URSS ? Quelle tournure aurait alors pris la 2e Guerre mondiale ? Plan Barbarossa peut vous fournir matière à méditation...

**Édités par**  **JEUX DESCARTES**

**En vente dans les meilleures boutiques de jeux, ou par correspondance à l'aide du bon ci-dessous.**

**Veuillez m'envoyer :**

**Jeux de simulation**

- ☐ Plan Barbarossa 149 F
- ☐ 2e DB Paris 149 F
- ☐ Napoléon à Austerlitz 139 F
- ☐ 1870 139 F
- ☐ Solferino 139 F
- ☐ Magenta 139 F
- ☐ Bataille de Fleurus 139 F
- ☐ Bataille de Valmy 139 F
- ☐ Dien Bien Phu 139 F
- ☐ Ave Tenebrae 139 F
- ☐ Friedland 149 F
- ☐ 2e DB Normandie 149 F
- ☐ Amirauté 139 F
- ☐ Mare Nostrum 59 F

**Jeux de Rôle**

- ☐ Légendes Celtiques 179 F
- ☐ Le Trèfle noir (module) 69 F

**Puzzles**

- ☐ Floating cities 95 F
- ☐ Issue en perspective 83 F
- ☐ Trompe-l'œil 83 F
- ☐ Puzzle-puzzle 83 F

Total ..................................................

Participation aux frais de port : + 15 F

A payer : ..............................................

A retourner, accompagné du règlement à **Jeux Descartes,** 5, rue de la Baume, 75008 Paris.

**Nom** .................................................. **Prénom** ..................................................

**Adresse** ..................................................

**Code postal** .................... **Ville** .................................................. **Pays** ....................

Offre également valable pour la Belgique et la Suisse.


VOS
PLUS FIDÈLES
PARTENAIRES
Enfin, une nouvelle gamme d'échiquiers électroniques à votre niveau. Ces nouveaux partenaires seront redoutables, de plus, ils utiliseront vos propres erreurs, mais rassurez-vous, ils resteront vos meilleurs et plus fidèles partenaires.
Toujours prêts à jouer de jour comme de nuit, sur terre comme sur mer.
D'abord le Super 9 de Luxe : avec son écran d'affichage, sa double pendule très précise, ses 15 niveaux de jeux ; toutes ces performances vous étonneront.
Ensuite, l'Elite A/S le confort et le plaisir de jouer font de lui l'échiquier électronique le plus sophistiqué du monde, une mémoire tampon garde les positions des pièces lorsqu'il est débranché, son plateau sensitif en marqueterie de luxe le distingue de ses compères.
L'imprimante Modèle IFP vous permettra de conserver votre partie, elle se connecte facilement sur le Super 9 de Luxe et l'Elite A/S.
Le SC 9, bien que d'un aspect extérieur moins séduisant, vous surprendra par ses multiples performances.
Si vous désirez de plus amples renseignements :
REXTON
32, rue Brançion
75015 PARIS
Tél. : 532.86.86.
REXTON
CHESS CHALLENGER
FIDELITY ELECTRONICS
Elite A/S Challenger